BEMUTATÓK: Final Fantasy VII, Wargames, Fatal Abyss

EXTRA AJÁNLAT:

Heart of Darkness képregény

★★★★★★★★★★

Repülő szimulátorok

A közeljövőben megjelenő II. világháborús repülőgép szimulátorokról

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

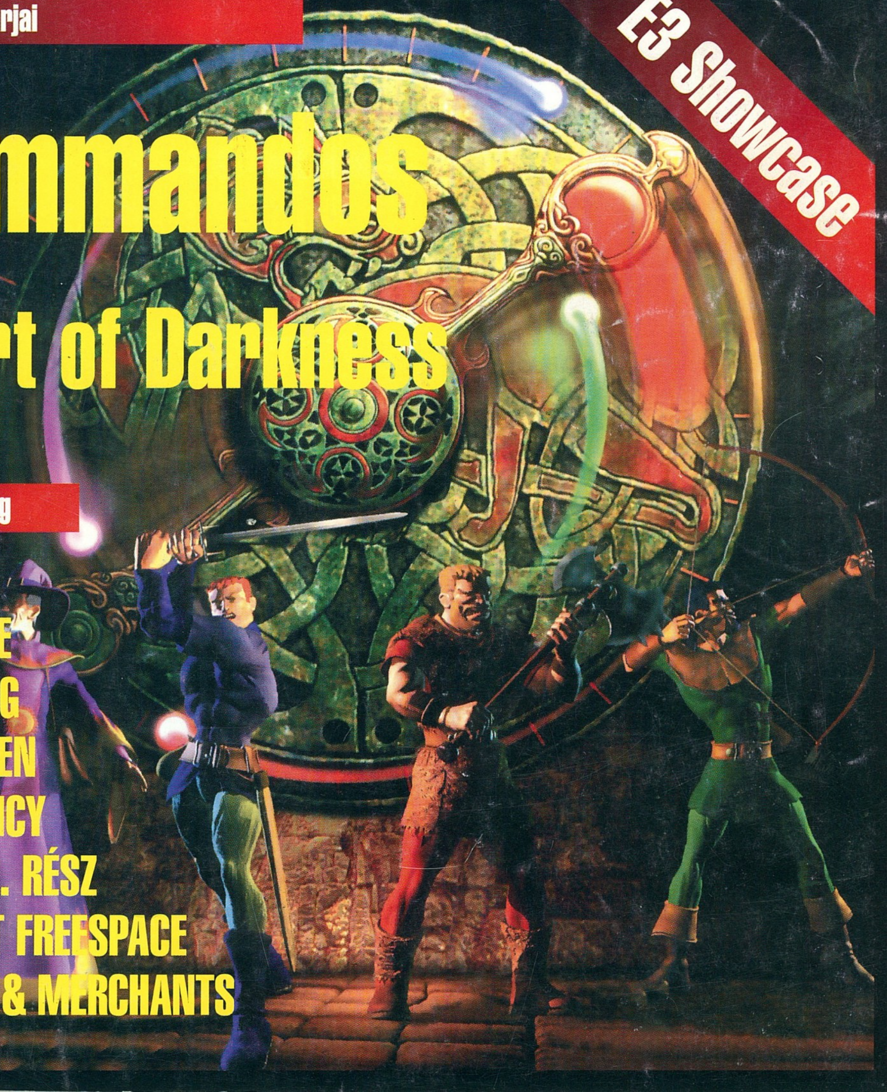
1998/8 – 896 Ft

E3 Showcase

A hónap sztárjai

Commandos

Heart of Darkness



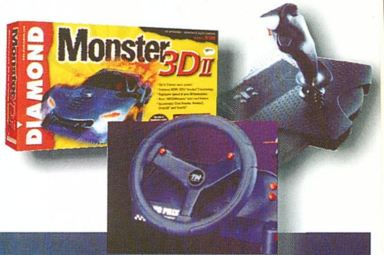
Játékdömping

SIN
HEXPLORE
INCOMING
ARMY MEN
EMERGENCY
MM6 - 2. RÉSZ
CONFLICT FREESPACE
KNIGHTS & MERCHANTS

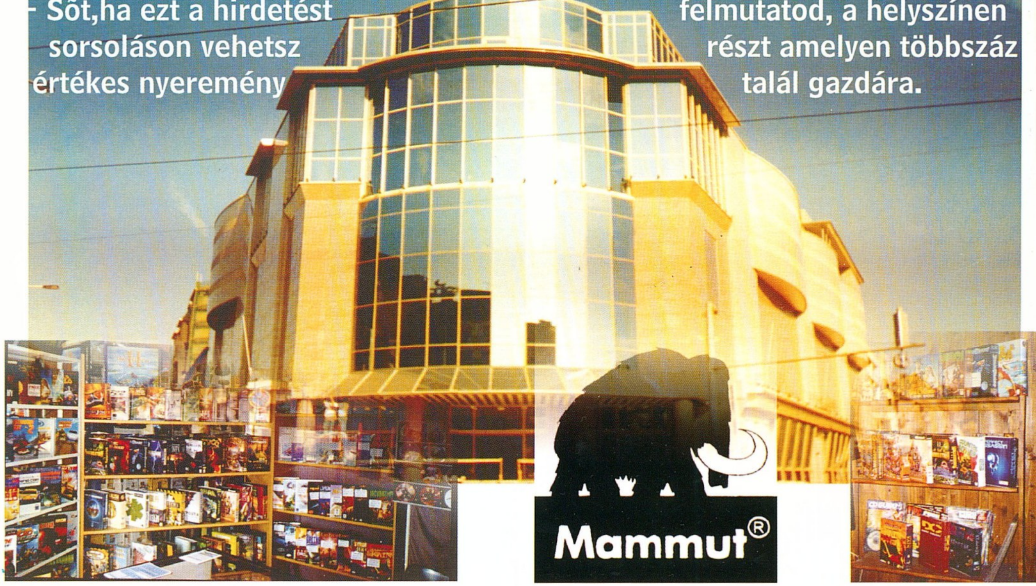
Virtual World

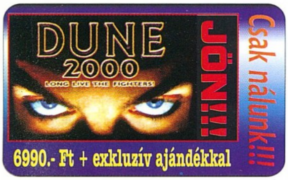
CD-ROM Software

ÓRIÁSI NYITÓ BULI !



- rengeteg kedvezmény és akció :
  A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.
- Sőt,ha ezt a hirdetést felmutatod, a helyszínen sorsoláson vehetsz részt amelyen többszáz értékes nyeremény talál gazdára.





DUNE 2000

6.990.- Ft

Virtual World
CD-ROM Software
www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3 Koponya	880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	3880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2	3880
Agent Armstrong	3990
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	4880
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	2990
Banzai Bug	1990
Battlespire	9880
Battlezone	8880
Beasts & Bumpk.	1990
Black Dahlia	11870
Blade Runner	5990
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3990
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	4880
Constructor	9880
Croc	4990
Dark Earth	5880
Dark Omen	5990
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2990
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	8880
Dungeon Keeper	5990
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	4880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	4880
Formula 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	3990
Gamers Jackpot	4990
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6990
Ignition	2990
Imperialism	9880
Incubation	3880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4990
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2990
JP 3-Legacy of T.	4880
KKND Classic	2990
Lands of Lore 2	3990
LBA 2	2990
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990
M1 Tank Platoon 2	9880

Mechwarrior 2	7880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Moto Racer	9880
Motorhead	7880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1990
Oddworld	9880
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Perfect Assassin	880
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	2990
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	9880
Resident Evil	3990
Sabre Ace	3990
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	2880
S. of the Empire	4990
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	4990
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2990
T - Future Shock	3880
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	9880
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	6880
Tone Rebellion	3990
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	6880
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4990
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6990
Worms 2	2990
X Files UA ! ! ! ! !	4990
X-Wing vs. Tie F.	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Aug. 31-ig, ill. a készletek erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák.

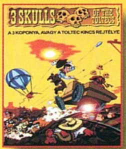
1 **Alfa CD Center**
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

2 **Újlaki Üzletház**
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

3 **Újpesti Centrum**
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /32 (ÚJ!!!)

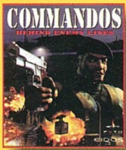
4 **Átrium Mozi**
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !

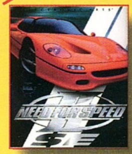


3 koponya
~~9990.-~~ 880.-

Unreal
~~11990.-~~ 5880.-

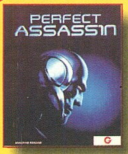


Commandos
~~10990.-~~ 7880.-

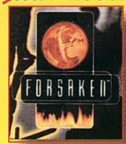


NFS 2 SE
~~9990.-~~ 2880.-

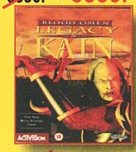
Starcraft
~~9990.-~~ 5880.-



Perfect Assassin
~~9990.-~~ 880.-

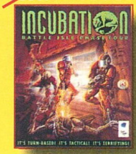


Forsaken
~~9990.-~~ 4880.-



Blood Omen
~~11990.-~~ 1880.-

Dune 2000
~~11990.-~~ 8880.-



Incubation
~~11990.-~~ 2880.-

World Cup 98
~~11990.-~~ 6880.-

Fallout
~~11990.-~~ 4880.-

Klubtagsági Akció !

Ha 1998.08.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft-ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen játékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz !
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni !
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk !

Név: ....

Cím: ....

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 317-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

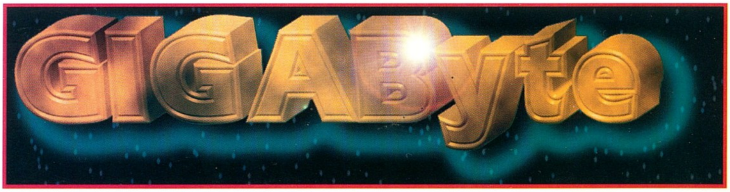
Szerény számítások szerint is 7 nyarat éltünk meg, de ilyet még nem nagyon tapasztaltunk. Most nem arra gondolunk, hogy lassan nagykabátban kell járnunk július közepén, hanem arra, hogy egyszerűen elképzelhetetlen programbőség köszönti a játszani, vagy vásárolni vágyót. Annyi nagy név jelent meg mostanában, hogy nem fértünk el az újság lapjain. Lehet, hogy ez még az E3 szerencsés hatásának köszönhető (már most meg lehetne tölteni a következő számot is), mindenesetre mi maximálisan örülünk ennek, bár ezek után elképzelhetetlen, hogy milyen nagy tumultus lesz karácsony környékén. Ami a másik felét illeti, vásárolni is érdemes mostanában, egyre barátságosabb árakkal találkozunk a hirdetésekben. Az már kész nyereségnek tűnik, hogy az új programok árai leírhatók 4 számjeggyel, az meg különösen izgalmassá teszi a dolgokat, hogy előfordulnak itt nagy nevek 6-7 ezer forintos áron.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már lassan megjelenik extra kiadványunk az E3 CD '98. Egy kicsit csúsztunk a kiadásával, de ez megbocsátható lesz, ha meglátjátok, hogy milyen hatalmas adat és játék mennyiséget kellett feldolgoznunk. Az E3-on kiállító cégek mindegyike szerepelni fog a kiadványban, minden fontosabb játékról kimerítően szólni fogunk. Rengeteg játszható demo és video fogja színesíteni a forgatagot. Külön érdekesség lesz a kiállításon forgatott film részletei, ezek közül egy-kettő már leközlésre került a Gigabyte-ban. Egyszóval lassan összeáll a CD, remek lesz.

Apropó Gigabyte. Akik még nem láttak egy műsort sem, azoknak ajánljuk, hogy kukkantsák meg a stábot a TV-ben is. A műsorban előzetesek, bemutatók, játékismertetők szerepelnek. E mellett természetesen PC GURU előzetest, illetve infokat is hallhattok itt. Ha maradni szeretnétek az elektronikus formánál, akkor továbbra is rendelkezésetekre áll home page-ünk, a HC GAMER (gamez.pganet.com). Friss információk, játékleírások, PC GURU hírek, egyszóval minden érdekesség megtalálható itt.

Mindenkinek kellemes nyaralást kívánunk (vagy kellemes telelést), találkozunk augusztus végén menetrend szerint.

GURU Team



Ugyan nem lett a hónap játéka, de azért nagyon sokatok kedvence lesz a Commandos. A megjelenés alkalmából az EIDOS és az Automex Kft jóvoltából következzen egy compo:

1, Mi a legcsendesebb fegyver a Commandos-ban?
2, Mire jó az ásó?
3, Milyen nemzetiségűek a kommandosok?

A helyes megfejtők között 3 eredeti Commandos-t sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1998. augusztus 20.

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

E3 – Electronic Entertainment Expo

6 GT Interactive
8 Mindscape
9 Gremlin
10 Interplay

BEMUTATÓ

12 Final Fantasy VII
14 Repülő szimulátorok
18 Fatal Abyss
19 Wargames
48 Sin
52 Swords & Sorcery
56 Knights & Merchants

JÁTÉKLEÍRÁS

20 Wargames interjú
22 Heart of Darkness
28 Might & Magic VI
36 Quake 2
38 Army Men
42 Game, Net & Match!
44 Conflict: Freespace
51 Grand Theft Auto
54 Emergency
58 Hexplore
61 World Cup 98

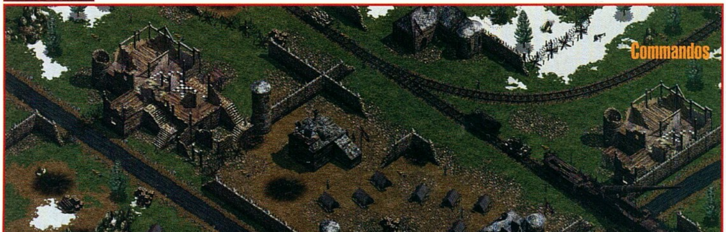
62 Incoming
68 Bard's Tale II
70 Ultimate Soccer Manager
74 Commandos

TALLÓZÓ

78 Creative PC-DVD
81 DreamCast
83 Utility csokor
84 Hirvilág
85 Ismeretterjesztők
87 VIVO
93 3Dfx: A történet
98 Diamond
100 Grab
102 Quake 2

ROVATOK

90 Hardware News
96 Shareware játékok
104 Tes(z)t
106 Tuning
108 LightWave
110 Levelezés
113 Cheat
114 Külvilág



Commandos

A hónap játéka

HIRTELEN FELINDULÁSBÓL, ELSŐ LÁTÁSRA...

Néhány órája kaptam meg a programot, és most csak annyit tudok mondani, hogy ez eszméletlen! Ilyen nincsen – és mégis van! Hihetetlen! Megszületett a platform játékok királya! Ennél jobbat nem lehet, rosszabbat meg ezek után minek. Azt hittem, már kinőttem az ilyen típusú játékokból, de nem, csak hiányzott valami... Már azt is tudom, mi, a Heart of Darkness. ;-) Csak nem tudtam. Jó, ok, amikor megláttam először – már vagy

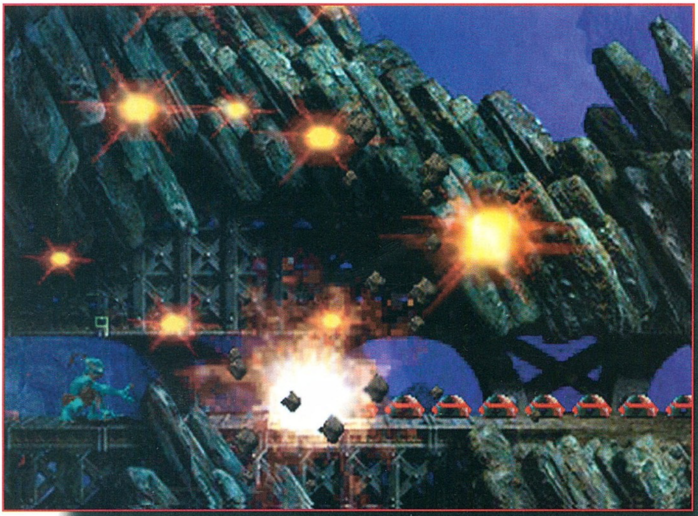
négy éve - azt a bizonyos animációt, padlót fogtam, mint mindenki. Aztán teltek-múltak az évek, és bevallom, nem hittem, hogy ez a játék valaha is elkészül. Pedig most itt van és mivel már teljesen kiszáradt a torkom, kénytelen leszek az államat felvakarni a padlóról, hogy be tudjam csukni a számat...

Lily

GT Interactive

Abe's Exodus

Mindenki kedvence, Abe, visszatér. S nem is akárhogyan. Még csúnyább és visszataszítóbb lett, mint valaha. Ettől függetlenül azonban egy remek akciójáték főszereplője lesz. Kicsit okosodott az első rész óta, de a legveszélyesebb fegyvere még mindig a saját szellentése!! Az Abe's Exodus története ott folytatódik, ahol az első rész abbamaradt. Hősünk a nagy ünneplés közepette kicsit felöntött a garatra, s nagy igyekezetében a fejére esett. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj (hülyébb úgysem lesz), de amíg kómában volt, megjelent előtte három szellemalak, akik egy különösen veszélyes feladattal bízták meg. Innentől veszi kezdetét az új rémálom…



Várható megjelenés: 98. ősz
3D támogatás: nincs

Dark Veneance

Az RPG rajongók még soha nem voltak ennyire elkényeztetve. Szinte mindegyik cég kötelességének érzi, hogy kihozzon valami nagyon jó kis szerepjátékot. A Dark Veneance-ban 8 különböző karakter közül választhatjuk ki az ízlésünknek megfelelőt. Lesz itt mágus és gladiátor, lovag és boszorkánymester, tolvaj és kardművész. 100 különböző varázslat, 60 gyönyörűen kidolgozott ellenfél és 50 brutális fegyver vár a kalandozókra. Egyszerre akár 32 játékos is irthatja egymást hálózaton keresztül, ott lesz ám csak igazi vérfürdő. Grafikailag nagyon ott lesz a játék, már csak az a kérdés, hogy a szerepjáték részt mennyire dolgozzák ki. Épp itt lenne már az ideje, hogy megjelenjen egy remek real-time RPG.

Várható megjelenés: 98 ősze
3D támogatás: 3Dfx, D3D

Mortal Kombat 4

A Mortal Kombat 4 megjelenésével megtört a sorozat 2D-s jellege. Játéktermekben már jó pár hónapja megjelent, s bizony megdöbbenve tapasztaltam, hogy átment az egész legenda 3D-be. A PC-s konverzió szinte teljesen megegyezik a játéktermivel.

15 karakterből választhatunk alapból, de 4 rejtett is vár ránk. Szinte az összes ismert szereplő itt van. Megjelenik Sub-Zero a fagyasztási trükkjeivel, Scorpion a szigonyával, Raiden nagyúr a villámaival, sőt Goro is feltámad. A 3D jellegből adódóan most már oldalra is léphetünk, ami új dimenziókat nyit meg a játékban. Minden karakter fel lett fegyverezve, sőt speciális mozgások keretében, törhetünk lábakat, kezeket vagy akár még gerincet is. Az ellenfél elejtett fegyvereit felvehetjük, sőt még a pályákon található tárgyakat (sziklák, koponyák) is.

Várható megjelenés: már kapható

3D támogatás: 3Dfx

Duke Nukem Forever

A Duke Nukem Forever-t kiállításon még a Quake 2 engine-ével mutatták be, de azóta a készítők belátták, hogy az Unreal engine-ből sokkal többet ki lehet hozni. Habozás nélkül átálltak az utóbbira, bár ez biztosan néhány hónapos csúszást jelent majd. A program legnagyobb erénye vitathatatlanul a hamisítatlan Duke-féle humor lesz. Igazából az első rész technikailag alulmaradt a Quake-kel szemben, de a hangulat és Duke beszólásai egyenlítettek. A 3D-s változatban már sokkal profibb lesz a kidolgozás, elég ha csak annyit mondok, hogy most már gépjárműveket is vezethet izomagyú barátunk.

Várható megjelenés: 98. tél

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Blood 2

A vér és az erőszak mindig is jellemző volt a 3D-s lövöldözős játékokra. Ezek közül is kiemelkedő helyen lesz a Blood 2. Soha, egyetlen játék sem alkalmazott ennyi és ilyen brutális halálnemet. A gyengébb idegzetűek jobb, ha messze elkerülik. Elégethetjük, megnyúzhatjuk, feldarabolhatjuk, sőt még ki is belezhetjük az ellenfeleket, de ugyanezt ők is meg tudják velünk csinálni. Természetesen 3D -ben fog futni a Blood 2, de az engine-ről még nincsenek információink. Nem tartom elképzelhetetlennek, hogy a Duke-hoz hasonlóan itt is át fognak állni az Unreal engine-re.

Várható megjelenés: 98 októbere

3D támogatás: 3Dfx, D3D

The War of the Worlds

Jeff Wayne's: The War of the Worlds-e a régi Mars-Föld konfliktust dolgozza fel. A marsi zöld emberkék évszázadok óta árgus szemekkel figyelik a Földet, de most elérkezett az ő idejük. A populációjuk nem akkora mint a földieké, de ezt bőven ellensúlyozzák a technikai fejlettségükkel. Ennyi a története a GT legújabb akció-stratégiájának. Hirtelen nem is tudom megmondani, hogy ez már hányadik real-time stratégia, amiről írok, de van egy olyan érzésem, hogy nem az utolsó. Mindkét oldalon bizonyíthatunk, bár valamiért nekem az emberek szimpatikusabbak. A 30 küldetésből álló eposz talán legkülönlegesebb része a zene lesz. Nekem az egyik kedvenc CD-m a Világok háborúja. Bízom benne, hogy játék közben felcsendülnek majd az ismert dallamok.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: nincs

Powerslide

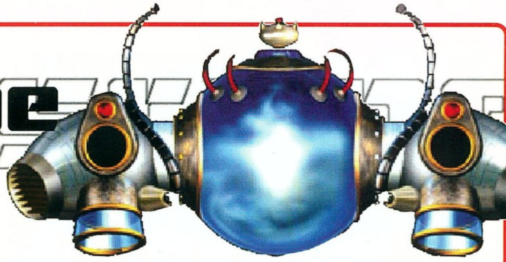
Autóversenyből soha nem elég. Ezt tudják jól a GT-nél, de nem akartak beszállni a Forma 1 szimulátorok kicsit túlzsúfolt világába. Ezért inkább egy a szabadban játszódó szimulátort készítettek, a Powerslide-ot. Egy forradalmian új engine segítségével sikerült elérniük a 60-as álom frame-et. Ez azt jelenti, hogy a játék másodpercenként 60 képkockát jelenít meg, attól függetlenül, hogy mennyi autó vagy speciális effekt jelenik meg a képernyőn. A sebességérzettel biztosan nem lesz gond. A pályákon találkozhatunk sárral, jéggel vagy homokkal, tehát nem lesz könnyű dolgunk. Nem lesz ritka a verseny közbeni hirtelen időjárás-változás sem. Egy homokvihar eltünteti az utat, egy felhőszakadás pedig sártengerré változtatja a földet.

Várható megjelenés: 98. november

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Mocsy

Mindscape



People's General

A Mindscape standon egy igen kedves fiatal srác fogadott minket, aki gondos házigazdaként végig akarta mutogatni az összes játékukat. Éppen elkezdett magyarázni egy programról (már a nevére sem emlékszem), amikor a szemem sarkából megpillantottam egy feliratot: … General. Nos, nekem ennyi elég is volt, megbabonázva elindultam a játék felé. Igen, végre valahára kihozzák a People's General-t. Néhány évvel a jövőben fog a sztori játszódni, s most Kína fogja betölteni az agresszor szerepét. Ellenük felsorakozik az egyesített orosz-amerikai hadsereg, de gyanítom, ez kevés lesz, ha egyszer General Mocsy elindul a T-80-asaival. Majd meglátjuk. A Panzer General 2 enginére épül a játék, aki szerette azt, az most sem fog csalódni. Természetesen mindkét oldal játszható, ami nem is árt. Gondolom, ősz körül már Kína lesz a világ ura.

Várható megjelenés: 98. ősz

3D támogatás: nincs

2.0

A Flanker 2.0 minden szimulátorrajongó álma. Az orosz csúcstechnológia egyik legmodernebb terméke ez a gép, s a Mindscape elhatározta, kifacsar belőle mindent. Vizuálisan lenyűgöző a játék, azt, hogy valójában milyen, majd a profik eldöntik. A hírek szerint megy majd 800x600-as felbontásban és 32000 színnel. Azért az már valami. A játék maximálisan kihasználja az MMX technológiát (de hogy minek?), de 3D támogatásról egyelőre még nem szól a fáma. Hogy lehet kihagyni egy repülőszimulátorból a 3D támogatást? Bízzunk azért benne, hogy valahol látnak majd egy működő Voodoo 2-t.

Várható megjelenés: 98 novembere

3D támogatás: nincs (egyelőre)

Creatures 2

Kevés olyan játék van, ami eredetinek mondható. A Creatures 2 ezen kevesek közé tartozik. Az első rész méltatlanul kis figyelmet kapott, remélhetőleg a folytatásra már jobban odafigyel a szakma. A második részben már sokkal értelmesebb lényekre kell felügyelnünk, sőt ha csak egy kicsit is magukra hagyjuk a lényecskéinket, akkor gyorsan azon kaphatjuk magunkat, hogy nagyszülők lettünk. Így nem lesz ritka, hogy több generáció problémáit kell megoldanunk egyszerre.

Várható megjelenés: 98 szeptembere

3D támogatás: nincs

Gremlin

Tanktics

Az igazat megvallva a Gremlin az utóbbi időben nem nagyon jelentetett meg igazán ütős játékokat. Talán a Motorhead volt az egyetlen, amire érdemes volt odafigyelnünk. Az E3-on azonban bemutattak néhány igencsak ígéretes produktumot. Kezdeném a legaranyosabbal, a Tanktics-szal. Ez a kis program új életet visz a valós idejű stratégiák világába. A harckocsijainkat több részből állíthatjuk össze, kell motor, lövegtorony, radar, sőt még futómű is. A gyár persze nem működik nyersanyag nélkül, először fel kell töltenünk a készleteket. Energia is kell, melyet a birkák adnak. Még a megsemmisített ellenséges páncélosok alkatrészeit is felhasználhatjuk. A játék nagyon ötletes, biztosan sok kellemes percet fog okozni.

Várható megjelenés: 98 ősz
3D támogatás: nincs

Soulbringer

A Diablo hagyományait követve készül a Soulbringer. Sajnos még csak elég kezdetleges állapotban volt jelen a kiállításon, de már ott felfigyeltem rá. A játék különlegessége, hogy egyszerre akár 100 karakter is lehet a képernyőn. A harcrendszerre jellemző, hogy végtagokat vághatunk le, sőt szerencsés esetben akár le is fejezhetünk egy-egy szörnyet. Ez a tény persze az élőhalottakat egy kicsit sem zavarja. Több mint 50 helyszín, 100 karakter és 500 tárgy vár a kalandozókra. A feladatok teljesítéséhez egymagunk kevesen vagyunk, ezért szövetségeseket kell keresnünk. Ezek lehetnek emberek, elfek, törpök vagy más mágikus teremtmények is.

Várható megjelenés: 98. tél
3D támogatás: 3Dfx

Tribal Lore

A Tribal Lore-ra is érdemes lesz odafigyelnünk. A jellegét tekintve stratégiajáték, de egy kicsit másképp, mint ahogy eddig azt megszokhattuk. Négy fajt vezethetünk a végső győzelem felé. A játékhoz történet is tartozik, mely minden egyes fajnál másképp alakul. A program engine a Myth-hez hasonló, tehát lehet nagyítani, kicsinyíteni, sőt még akár körbe is forgathatjuk a csatateret. Grafikailag elég impozáns lesz a játék, most már csak az a kérdés, a játékmenet megállja e a helyét a nagy konkurensek mellett.

Várható megjelenés: 98. tél
3D támogatás: 3Dfx, D3D

Blade

Titokban készült a Gremlin új akció-szerepjátéka, a Blade. Négy harcos (amazon, törp, barbár, lovag) áll a rendelkezésünkre, ezekkel kell lekaszabolnunk a rosszfiúkat. A program középkori környezetben játszódik, egy kis mágiával megfűszerezve. Amit láttam belőle, az egészen ígéretesnek tűnt, kevés játékban lehet az ellenfél fegyvereit felszedni és használni. Különösen a fény effektekre voltak büszkék a készítők, bár az Unreal után igencsak csiszolni kell még egy kicsit a technikán.

Várható megjelenés: 98 ősze
3D támogatás: 3Dfx, D3D

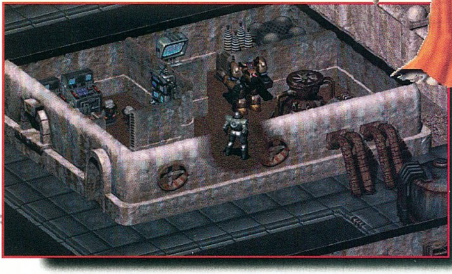
Interplay

BALDUR'S GATE

Vitathatatlan, hogy a Baldur's Gate az egyik legjobban várt RPG. Nagyon úgy néz ki, hogy már nyár végén nekiállhatunk a nagy kalandnak, de szerintem el fog telni néhány hónap, mire végigjátsszuk. Sikerült néhány percet beszélgetnem az egyik fejlesztővel, aki elmondta, hogy ez lesz az év egyik nagy meglepetése. Legelőször természetesen a harcrendszerre kérdeztem rá, hiszen azon áll vagy bukik egy RPG. Elmondta, hogy rajtunk múlik a dolog, a tapasztaltabb kalandozók használhatják a körökre osztott harcrendszert, míg a türelmetlenebbeknek ott van a real-time. Az alapjátékban csak a 7. szintig fejlődhetnek a lényeink. Tervezik azonban a kiegészítők megjelentetését, melyben magasabb szintekre is feljuthatunk.
Várható megjelenés: 98 augusztus
3D támogatás: nincs

FALLOUT 2

Ott folytatódik a Fallout 2, ahol az első rész abbamaradt. Tavaly az év játéka volt, most itt a folytatás. A kritikusok többsége elismerően nyilatkozott róla, bár egyesek szerint túl könnyen végig lehetett játszani a játékot. Ezen próbál meg segíteni a második rész. Összetettebb küldetések, nagyobb bejárható



terep, eszesebb ellenfelek. Ha már az ellenfeleknél tartunk, meg kell említeni a gyilkos droidokat és a húsevő növényeket, melyek tovább csökkentik az életben maradási esélyeinket ebben az amúgy is könyörtelen világban. Itt az életben maradáshoz bizony társakat is be kell gyűjtenünk, akiket felfegyverezhetünk, sőt még egy idő után taníthatunk is.
Várható megjelenés: 98 október
3D támogatás: nincs

ALIEN INTELLIGENCE

A.I. Alien Intelligence jó példa arra, hogyan lehet a sikeres játékokat egybegyúrni, majd teljesen újként eladni. A készítők nem titkolt szándéka, hogy a nagy Master of Orion 2 nyomdokaiba lépjenek. Egy idegen faj vezetőjeként kell az uralmunkat kiterjeszteni a galaxis egészére. Egy kicsit elcsépelt már a sztori, de a játék kárpótolhat mindenért. Lesz földi és űrharc, millió egység, még több beállítás. Tisztán látszik, hogy ez sem a könnyen megtanulható kategóriába fog tartozni. Sebaj, néha használni is kell a szürkeállományunkat.
Várható megjelenés: 98. ősz
3D támogatás: nincs

M.A.X. 2

Az M.A.X. 2 inkább a technikai újdonságaival tűnt ki a többiek közül, nem az eredetiségével. Először a real-time stratégiák történetében. Változtatni tudjuk a nézőpontot, mégpedig úgy, hogy a megszokott felülnézet helyett egyetlen mozdulattal 60 fokos izometrikus nézőpontot varázsolhatunk magunknak. A harcmező 3D-ben lett kialakítva, ami azt jelenti, hogy a magasabban álló egységek nagyobbak, mint az alacsonyabban lévők. Ez nem egy olyan nagy dolog, de azért hozzájárul a valósághűséghez. Nem árt tudni, hogy kedvünk szerint váltogathatunk a real-time harc, vagy a körökre osztott megoldás között. Több mint 100, 3D renderelt egység áll majd a rendelkezésünkre, lesz tehát miből válogatni.
Várható megjelenés: 98. július
3D támogatás: nincs

Star Trek: Starfleet Command

Mint ahogy a Star Wars, úgy a Star Trek univerzum sem kerülhette el a sorsát, stratégiajáték készült belőle. Az összes ismert faj (ember, vulcan, klingon...) vezéreként a feladatunk nem más, mint az univerzum meghódítása (hmmm, ez mintha már egyszer leírtam volna). A Star Trek: Starfleet Command-ban egy három hajóból álló flotta parancsnokai lehetünk. 50 különböző hajó közül választhatunk. Mindegyik más speciális képességgel és fegyverzettel van ellátva. A küldetések teljesítése befolyásolja a a hadjárat további sorsát, tehát soha nem ismétlődik meg pontosan egy misszió. Gyönyörű, 16 bites SVGA grafika és 3D engine várja a leendő parancsnokokat.

Várható megjelenés: 98. tél

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Earthworm Jim 3D

A gerinctelen szuperhős visszatér, mégpedig 3D-ben. Earthworm Jim ismét a játékosok idegeire megy. Minden bajok okozója a tehén. Szegény Jim még ki sem pihente a második rész fáradalmait, amikor egy kifejlett tehén ráesett. A teste még megúszta az esetet, de a lelke nem bírta elviselni a sokkot. Szegény kukac kómába esett, s nem is jön ki onnan, míg a játékos meg nem oldja mind a hat extra hosszúságú pályát. A program tiszta 3D lesz, s ezáltal Jim méretei is megnőttek. Láttam a játékot mozgás közben, s el is határoztam, hogy végre-valahára játszani is fogok vele. Vége tehát a 2D-s giliszták uralmának, irány a harmadik dimenzió!

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Messiah

A show egyik legnagyobb sztárja vitathatatlanul a Messiah volt. A név nemcsak a játékhoz kapcsolódik, hanem az engine-hez is. A Messiah engine leglényegesebb jellemzője az emberi test ábrázolása. Itt minden egyes karakternek csontváza van, azokon izmok és inak. Ezek az izmok ténylegesen mozognak, s ezáltal sokkal élethűbbek itt a szereplők, mint bármilyen más játékban. Minden egyes szereplő 80-tól 7000-ig terjedő poligonból épül fel. Ez azt jelenti, hogy egy Pentium 133-as csak 100 poligonból építi fel a szereplőket, míg egy Pentium II 300-as már 5000-ből. Ahogy fejlesztjük a gépünket, úgy fejlődik a Messiah is. A főszereplő egy angyalarcú kis cherub, Bob, akinek az a speciális tulajdonsága, hogy képes felvenni más lények alakját. Mindegyik alakban más-más fegyvereket és speciális tulajdonságokat képes használni. Tegyük fel, hogy éppen kést hajít valakibe, vagy éppen egy nyílvesszőt enged az egyik ellenség testébe, ilyenkor bizony látszik a kés nyele vagy a nyílvessző.

Várható megjelenés: 98. tél

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Descent 3

A Descent 2 sikere után nem volt kétséges a harmadik rész elkészítése. Ez azonban egy kicsit több időt vesz igénybe, mint ahogy azt a játékosok gondolják. Egy teljesen új engine készült a Descent 3 alá, de megéri a várakozást. Ez lesz az egyetlen olyan 3D lövöldözős játék, ahol gond nélkül átrepülhetünk fedett helyről a szabadba, s még csak meg sem röccen a kép. 10 új tömegpusztító fegyvert állíthatunk szolgálatba. Lesz is dolguk ezeknek a szerkezeteknek, hiszen a régi ellenfelek mellett feltűnnek az új nemezisek is.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Giants

A Giants az MDK készítőinek a boszorkánykonyhájából került ki. A kategóriát tekintve akció-stratégia, de ennyivel nem lehet elintézni. Láttunk néhány speciális effektet a játékból, s határozottan kellemes emlékeim vannak róla. Gyorsítókártya-tulajdonosok ismét előnyben vannak, mivel a Giants a végletekig ki fogja használni a chipek erejét. Három faj vetekszik a bolygó erőforrásaiért. Mindegyik más-más speciális képességgel van megáldva. Az egyik csoport a pusztító erejéről híres, a másik inkább a technika csodáiban bízik, a harmadik meg a mágia erejét használja fel a túlélésre.

Várható megjelenés: 98.tél

3D támogatás: 3Dfx, D3D

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Immár a negyedik részéhez ért a Star Trek kalandsorozat. A STAR TREK: Secret of Vulcan Fury nem a történetével (igazából soha nem rajongtam a Star Trekért, meg különben is Star Wars rulez), hanem a kidolgozottságával ragadta meg a figyelmünket. A kiállítás vége felé közeledve már szinte menekültünk a lelkes fejlesztők elől, akik mindenáron el akarták magyarázni,milyen fizikai modelleket alkalmaztak a legújabb játékaikban. Egyetlen kivétel volt csak, az Interplay standon. Az új Star Trek kalandban a szereplők arca egyszerűen fantasztikusra sikeredett, szerintem jobb lett,mint az eredeti. Nem is igazán értettem, hogy ha már ekkora energiát fektettek az arc megjelenítésére, akkor miért nem tudtak kicsivel többet áldozni a test többi részére. Valami elképesztő aránytalanságok voltak (bikanyak, tyúkmell...), tiszta röhej volt. Nagyon remélem, hogy még finomítani fognak rajta, mert így bizony elég gyenge...

Várható megjelenés: 98. tél

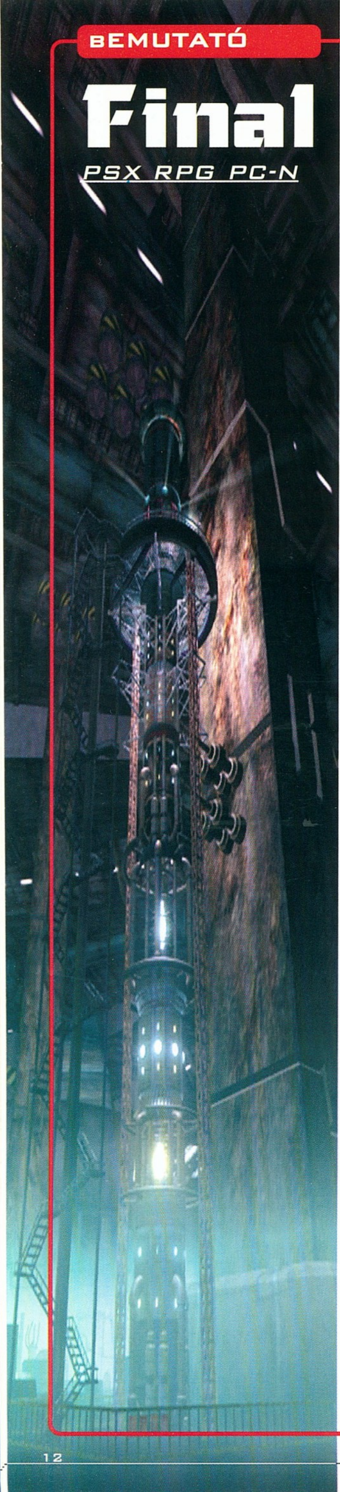
3D támogatás: nincs

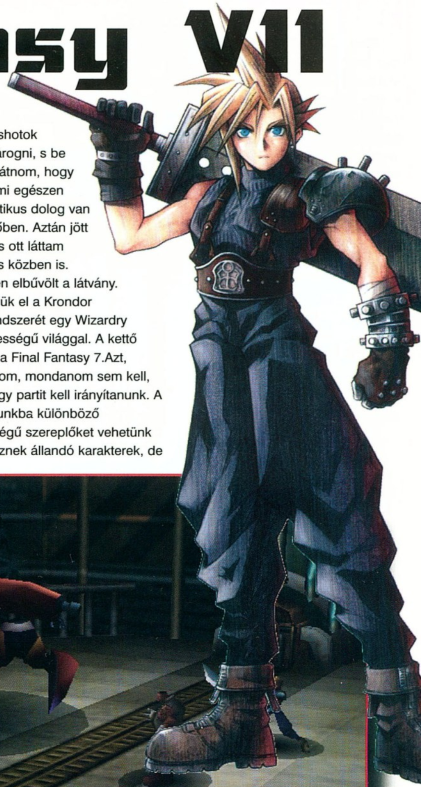
VR sorozat

Az Interplay gondozásában fognak megjelenni a VR sorozat sportprogramjai. A focitól kezdve egészen a baseballig szinte minden sportágban megjelentetnek valamit, ami szebb és gyorsabb lesz, mint a konkurencia hasonló kaliberű programja.

Final Fantasy VII

PSX RPG PC-N





A szerepjátékok ismét a reneszánszukat élik. Sorra jelennek meg a jobbnál jobb, s ami még fontosabb, a hosszabbnál hosszabb RPG-k. Sokáig azt hittük, hogy teljesen el fog tűnni ez a kategória. Ez végzetes csapás lett volna a fantasy rajongók népes táborára, de szerencsére a játékfejlesztő cégek még emlékeztek a nagy klasszikusok által termelt dollármilliókra. Az EIDOS cég jó taktikai érzékkel körbenézett a konzolpiacon, s megtalálta az aranytojást tojó tyúkot. A Final Fantasy az egyik legnépszerűbb sorozat a játékgépeken. Valami oknál fogva a japán játékosok zabálják ezt a stílust, így hatalmas eladásokat értek el a boltok. A 7. rész megjelenésétől számított 1 hónapon belül több mint egymillió darabot adtak el. A megjelenés napján már nyitás előtt hatalmas sorok kígyóztak a boltok előtt, a fanatikusok képesek voltak hajnalban kiállni, hogy megkaphassák az előre lefoglalt példányaikat.

Amikor először hallottam a játékról, nem fűztem sok reményt hozzá. Igaz ugyan, hogy RPG, de techno elemeket is belevittek s azt pedig nagyon nem komálom. Aztán elkezdtek az első screenshotok beszivárogni, s be kellett látnom, hogy itt valami egészen fantasztikus dolog van készülőben. Aztán jött az E3, s ott láttam mozgás közben is. Egészen elbűvölt a látvány. Képzeljük el a Krondor harcrendszerét egy Wizardry részletességű világgal. A kettő elegye a Final Fantasy 7.Azt, gondolom, mondanom sem kell, hogy egy partit kell irányítanunk. A csapatunkba különböző képességű szereplőket vehetünk fel. Lesznek állandó karakterek, de

bizonyos dolgokat a megfelelő időben és helyen csinálunk, akkor különleges képességű NPC-k is mellénk szegődnek. Összesen kilenc csapattagról tudok. Természetesen nemcsak emberek, hanem idegen lények is harcolhatnak értünk. Az egyik legegzotikusabb lény egy intelligens nagymacska, aki igencsak otthon van a fegyvertelen küzdelmek rejtelmeiben. NPC-ként még egy vámpír is hozzánk csapódik, különleges képességeiért érdemes elviselni az éjszakai kilengéseit.

A japán RPG-k mindig is híresek voltak a történetükről, ez alól a FF7 sem kivétel. Több mint 50 óra tiszta játékidőt ígérnek a szerzők. Ezt én egy kicsit keveslem, hiszen a Wizardry 7-nek 150 óra, a FATE-nek pedig 170 óra volt a játékideje. (Bár az is igaz, hogy most már sajnos nem lenne ennyi időm.)

alkalmazzák. Aki emlékszik még a Krondor briliáns körökre osztott csatáira, annak bizonyára örömteli az információ, hogy a Final Fantasy 7 is valami nagyon hasonló rendszert fog alkalmazni. Sorban jönnek egymás tán a karakterek a csatában, s lesz elég időnk, hogy a speciális képességeinket is alkalmazzuk. A hagyományos fantasy fegyverek mellett szerepet kapnak a modern lőfegyverek, sőt még a mágia is. Jó hír a 3Dfx tulajdonosoknak, hogy a program támogatni fogja a kártyájukat. Rossz hír viszont a többieknek, hogy egyelőre sajnos csak ezt a típusú

ellenfelek és a hőseink. Nem lett nagyon túlbonyolítva a karakterlap sem. Sokan azért is idegenkednek a szerepjátékoktól, mert egy halom statisztikát kell észben tartaniuk. Most szerencsére nem így lesz. A játék nagyon felhasználóbarát, nem szabad megfeledkezni arról, hogy konzolátirat, tehát még a fiatalabb korosztály is nyugodtan eljátszadozhat vele. Három CD-n fog megjelenni a program, s ez már garancia arra, hogy nem fogunk unatkozni az elkövetkezendő néhány hónapban. Aki szereti a japán stílusú szerepjátékokat (az igazat megvallva, nem sok jelent eddig meg még PC-re), és nem retten vissza néhány hónapos intenzív karakterfejlesztéstől, az biztosan

Sikerült szereznünk a játékból néhány átvezető animációt, s igencsak leesett az állunk. Összesen 120 perc lesz ezekből a videókból, de szerencsére nem lesznek FMV jelenetek. Igazából nem is hiányzik senkinek, akkor meg minek erőltetni. Véleményem szerint az animációé a jövő, a movie-t el lehet felejteni.

Nem beszéltünk még a harcrendszerről. Végre-valahára nem azt az idétlen real-time harcrendszert gyorsítót használja. Tervbe van véve egy D3D patch készítése is, de jelenleg semmi konkrétumot nem lehet tudni ez ügyben. A varázslatok kinézete messze túlszárnyal minden hasonló jellegű próbálkozást. Külön ki kell emelni a szörnyidézést, amikor a saját oldalunkon harcoló démonokat idézhetünk meg a túlvilágról. A kameranézeteket olyan ravaszul állították be, hogy mindig más szögből látszódnak az

nem fog csalódni a Final Fantasy 7-ben. A pletykák szerint már megkezdődtek a fejlesztések a 8. részre, most már csak idő kérdése, és az is megjelenik PC-n. Ha minden igaz, akkor mire ez a cikk nyomtatásba kerül, akkor már a boltokban lesz a program, s mindenki elindíthatja a kedvenc csapatát.

Mocsy

Repülő szimulátorok

AZ ÁSZOK IDEJE

...eljönni látszik. 1998 ősze minden bizonnyal a repülés jegyében telik majd. Hét cég kilenc II. világháborús repülőszimulátorát tervezik megjelentetni ez év végén. Zömük az európai légiharcokkal, azoknak is inkább a '43 utáni részével foglalkozik majd. Míg az európai keleti front teljes egészében mellőzött marad, addig Japán és az USA párharca legalább az egyik új szimulátorban terítékre kerül.

Mielőtt azonban belemerülnénk a programokkal kapcsolatos részletekbe, egy kis emlékeztető az adott időszakról, ami talán segíti a megelevenedő események átélését és az alkotók munkájának megítélését.

1933-ban Hitler kancellári kinevezésével és a náci párt hatalomra jutásával eldőlt, hogy a hadiiparban dolgozók és a katonák jó időre biztosak lehetnek a megélhetésük felől.

A németek indította fegyverkezés gyökeres változásokat hozott a haditechnikában, de a technika alkalmazásának elmélete nem fejlődött ezzel párhuzamosan, és ez később meghatározó lett a háború folyamán.

A Luftwaffe születésekor még a kétfedelű gépek jelentették a repülés csúcsát, de a Me-109 megjelenése és a spanyolországi polgárháborúban aratott sikere egyértelműen bizonyította a szabadonhordó szárnyú monoplánok előnyét. Mégis ez a gép volt az, amelyik kiváló képességei ellenére szerepet játszott abban, hogy Németország hosszú távon elvesztette a légiháborút.

A másik említésre méltó, de később tévesnek bizonyult elképzelés a douchetizmus elvére épülő légierő kialakítása volt. Az elmélet szerint, mely az I. világháborúban szerzett tapasztalatokra alapozva született, az ellenség harciereje és morálja teljes egészében felőrölhető a levegőből intézett támadásokkal. Kétségtelen, hogy a német bombázók a Condor-légióban elsöprő erővel támad(hat)ták a spanyol szabadságharcos erőket, de később az angliai légi csata idején világossá vált, hogy a megfelelő védőfegyverzet hiányában sem a Stuka, sem a Heinkel 111-es vagy a Dornier 17-es nem szállhat sikerrel szembe az angol vadászokkal. A veszteségek csökkentése miatt a bombázók védelmére rendelt Me-109-es hatótávolsága viszont nem volt elég, hogy hatásosan elláthassa a feladatát, nem beszélve arról, hogy szorosan a bombázó kötelékkel repülve állandó hátrányban volt a szabadon, magassági fölénnyel támadó angol vadászokkal szemben.

A fentieken túl súlyos hibának bizonyult az is, hogy Hitler bízott Anglia semlegességében, és így soha nem készült érdemi terv a brit szigetek elfoglalására, ami az USA hadba lépésekor megpecsételte Németország sorsát. Ezzel ugyanis a Führer lehetővé tette, hogy Nagy-Britannia a Egyesült Államok legnagyobb "repülőgép-hordozójává" váljék, és a német hátország folyamatos és egyre erősödő bombázásával porig rombolja a hadiipart, nem beszélve a nyugati front védelme miatt lekötött hatvan német hadosztályról.

A Luftwaffe szempontjából maga az angliai légi csata is katasztrofális eseménynek tekinthető. Egyrészt az előbb említett partraszállási tervek hiánya miatt, hiszen a terrorbombázásoktól remélt békekötésre sem az angol polgári közvélemény, sem az angol politikai körök nem voltak hajlandóak, másrészt a légicsata katonai tervezése és kivitelezése is kudarc volt.

Az első és legfontosabb dolog, hogy mint a háború során szinte folyamatosan, Hitler illetve Göring nem rendelkezett pontos ismeretekkel a ellenséges erőkről, vagy egyszerűen figyelmen kívül hagyták azokat. Ennek következtében a Luftwaffe az angol vadászerőkkel szembeni légi fölény kivívása előtt abbahagyta illetve jelentősen csökkentette a repülőterek és repülőgépgyárak támadását. Holott a Spitfire-be épített Merlin motorokat összesen három gyárban gyártották egész Angliában,

és ezek kiesése a termelésből reménytelenné tette volna az utánpótlást. Vagy megemlíthető az is, hogy a harcok során volt olyan nap, amikor az angoloknak kevesebb, mint 40 bevethető vadászgépe volt a több száz támadó német géppel szemben.

Végül a szinte mindenki által ismert tény, hogy a németek, nem ismerve fel a radar fontosságát a repülésben, döntő hátrányba kerültek az angolokkal szemben. Ezzel kapcsolatban csak annyit érdemes megjegyezni, hogy a sors fintoraként magát a radart az angolok "lopták" a németektől, majd továbbfejlesztve lehetővé vált, hogy hatékony vadászirányítást hozzanak létre, amely döntő fontosságú volt a légi csata kimenetelét illetően.

1939. szeptember 1-jén Lengyelország lerohanásakor ez még mind a jövő titka volt.

A németek egy hét alatt tönkreverték a lengyel hadsereget, amiből a Stukák is jelentősen kivették a maguk részét. Majd következtek a Benelux államok,

amelyek bár kiváló repülőgép típusokkal rendelkeztek, a gépek kis száma miatt nem állhattak ellent a Luftwaffénak.

A franciákkal szemben a német erőfölény ugyancsak rövid idő alatt érvényesült, hiába volt a Dewoitine D.520 méltó ellenfele a Me-109-nek.

Az első nagy pofont a Luftwaffe a RAF-tól kapta, és igazán soha nem is heverte már ki. Bár a Messerschmitt 109-et továbbfejlesztették, és '41 augusztusában szolgálatba állt a Focke-Wulf 190-es, '44 végén pedig a Me-262-es is, az USA hadbalépésével megjelentek a P-47-es Thunderboltok és P-51-es Mustangok, mégpedig olyan nagy számban, hogy az égen alig maradt hely a német vadászok számára. Akik, bár soraikban sok 100 légi győzelemnél is többet aratott ász repült, mégis rohamosan fogytak.

Annyira, hogy a háború végén a gépek száma (a tönkrevert német ipar ellenére) magasabb volt, mint a bevethető pilótáké.

Nos, a szoftverfejlesztő cégek, mint már annyiszor, úgy gondolták, lehetőséget adnak, hogy a "JETAGE" aranykezű pilótái változtassanak - egy játék erejéig - a múlt eseményein.

Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe

A fejlesztés Eric Parker vezetésével történt (előző munkájuk az A-10 Cuba volt). Kilenc típust (USA, Nagy-Britannia, Németország) repülhetünk majd a több mint kilencven bevetés során. Sajnos egyelőre nem derült ki, hogy ezek a küldetések egy hadjárat részeként repülhetők vagy csak külön-külön.

Az mindenesetre már biztos, hogy három helyszínen akaszkodhatunk össze az ellenséggel: a Csatorna, a német birodalom és Észak-Afrika homokdűnéi felett.

A legtöbb programnál leírom majd, hogy a fejlesztők egy új "sérülési modellt" hoztak létre. Megpróbálom majd mindig elmondani, hogy ez konkrétan mit is jelent adott esetben.

A Fighter Squadronnál a gépek negyven saját jellemzővel bíró részből állnak, ami lehetővé teszi például, hogy egy szárny leszakadjon, és nemcsak az ellenség találataitól, hanem a túlterheléstől is. Sőt a fenti szárny miután elválik a törzstől az ígéretek szerint a fizika törvényeinek megfelelően mozog majd a törés után is.

A gép működésénél figyelembe veszik majd a már eltalált részek sérülésének mértékét, és a mozgathatóság annak függvényében fog változni, így a repülők fokozatosan válnak repülésképtelenné.

Mivel nem csak együléses vadászokkal szállhatunk harcba, lehetőség lesz a többfős gépeken levő többi személyzet feladatának kipróbálására (mint egy régebbi B-17 szimulátorban), illetve vadászkötelékek esetében menet közben is "átülhetünk" a kötelék valamelyik másik gépébe. (Ilyenkor az otthagyott poszton természetesen a gép veszi át az irányítást.)

A látott képek alapján a gépek nagyon szépek, még ha néhány helyen egy kicsit szögletesnek tűnnek is. A táj szokás szerint elég egyhangú, de a programozók talán úgy gondolják, hogy egy vadászpilóta ne a természet látványában gyönyörködjön, hanem lőjön lyukat az ellenségbe, vagy szenderüljön jobblétre, amíg a "load last savegame" fel nem támasztja.

Várható megjelenés: '98 ősze.

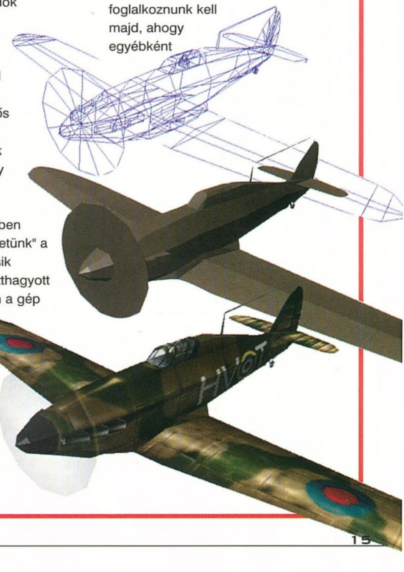
A Dynamix két lapot is rejteget a ruhaujjában. Aztán, hogy ász lesz vagy alsó, az majd kiderül. A Red Baronokat valószínű mindenki ismeri. Nekem személy szerint az első jobban tetszett, mert bár nem volt olyan kidolgozott a grafika, de legalább normálisan repültek a gépek. Remélem, a két új program nem a Red Baron II-re fog hasonlítani (agonizáló bukdácsolás négyszázötvenhatmillió köbkilométer üres, virtuális levegőben).

Aces: X-Fighters

A két program közül valószínűleg ez kerül majd először a boltokba.

Bár pontosan nem lehet még tudni, hogy milyen gépek üléseibe köthetjük be magunkat, az biztos, hogy német, brit és amerikai tervezők asztaláról kerültek le a terveik. Azért mondom, hogy tervek, mert olyan típusok is lesznek, amelyek nem vettek részt a harcokban, vagy nem gyártották sorozatban őket, ennélfogva nem is ismertek annyira.

Az események 1940-ben (miután Franciaország elesett) kezdődnek, és egy remélhetően élvezhető rendszerben fejlődnek majd tovább. Ugyanis a puszta repülésen kívül néhány más dologgal is foglalkoznunk kell majd, ahogy egyébként



azt egy jó századparancsnoknak illik is.

A küldetések sikerétől függően nő a hírnevünk (a'la Panzer General), és az minél nagyobb, annál inkább beleszólhatunk a háború menetét befolyásoló döntésekbe. Egyrészt elérhetjük, hogy a mi egységünket szereljék fel az új típusokkal illetve, hogy a már meglévőek kapjanak erősebb páncélzatot és jobb

fegyverzetet vagy új dolgokat (pl. katapultülés). Másrészt befolyásolhatjuk a kutatások alapkoncepcióit, vagy a már folyamatban levőek közül meggyorsíthatunk egyet-egyet.

Az X-Fighters sem egy darabból készült gépeket használ. A sérülések kezelésénél figyelembe veszik a lőszer hatékonyságát, és a sérült részek hatással lesznek a hozzájuk kapcsolódó rendszerek működésére.

Várható megjelenés: '98 vége - '99 eleje.

Aces of the Pacific 2

Egyelőre csak annyit lehet tudni róla, hogy ez az egy program foglalkozik majd a kicsit mostohagyerekként kezelt csendes-óceáni hadszíntérrel. A szokásos kampány mód és a történelmi küldetések mellett

lehetőség lesz a Red Baron-ból ismert ászok elleni egy-egyes küzdelemre is.

A Psygnosis a másik cég, amely nem éri be eggyel a fejlesztést, bár lehet, hogy ha csak egy lovat ülnének meg azzal a bizonyos fenékkel, akkor a programjaikat nem csak legendaként ismerhetnénk.

Nations -- Fighter Command

Tizenkét brit, amerikai és német típus közül választhatunk, hogy a kampányok és a negyvenöt történelmi küldetés során tiszteletre tanítsuk az ellenség pilótáit. Mindehhez a keretet korabeli filmhíradók adják.

Bár a játék elmegy majd egy P-166-on 32 MB RAM-mal, de a speciális grafikai megoldásokhoz a program PII-300-as processzort és 64 MB RAM-ot igényel. A grafikus gyorsítókártyáról nem szól a fáma, de attól tartok, a fejlesztők ezt az "alapfelszereltség" kategóriába sorolják. Viszont cserébe az anyagi áldozatokért a következőket kapjuk: golyóütötte lyukak, a légvédelmi ágyúk gránátjaitól szerzett sérülések, leszakadó szárnyak, a találatoknál leváló alkatrészek, füst- és olajcsík, illetve lángoló motorok.

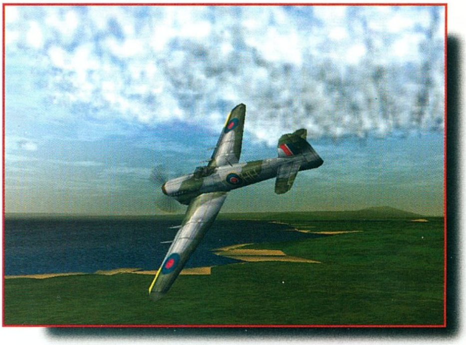
Lehet, hogy mindez kicsit túlzó, mert a gépek a látottak alapján kicsit nyomottak, a földi objektumokat pedig az amúgy kellemes tájra pakolt téglatestek szimbolizálják csak.

Hogy mindez kiderüljön, arra úgy '98 elejéig kell várnunk.

Wings of Destiny

Sajátos hangulata lesz a Psygonsis másik szimulátorának azzal, hogy az események kommentálása egy a '40-es évek stílusában készült képregénnyel történik. Bár a szereplők kitaláltak, maguk a bevetések mégis fontos, megtörtént csatákhoz kötődnek (olyan csatákhoz, mint a Regensburg/Schweinfurt elleni ezergépes kötelék támadása vagy a ploesti olajmezők alacsonytámadása).

A harcokba két szövetséges és két német típussal mehetünk: Supermarine Spitfireel, P-51D Mustanggal, Messerschmitt Bf-109-



cel és Messerschmitt Me-262-vel. Az összképet a rádióban hallható "forgalmazás" és háttérzaj, valamint az időjárási jelenségek teszik teljessé.

Magán a játékon túl a programmal kapunk egy adatbázist is az európai hadszíntér összes gépéről.

A megjelenés időpontját egyelőre az ismeretlenség homálya fedi.

Jane's Fighter Legends: Europe 1944

Az Electronic Arts csapata Paul Grace (Chuck Yeager Air Combat, US Navy Fighters) vezetésével igyekszik emelni a licitet az F-15 után. Ha a téma más is, a látott képek alapján nem lehet nagy gond (hacsak CPU, RAM, VoodooX stb.) a fiúknak egy-két zsetont a kupacra dobni. Tizenhárom gépnek alkották meg az elektronikus mását, amelyek közül hét repülhető is: a P-38 Lightning, P-47D Thunderbolt, P-51D Mustang, Spitfire, Focke-Wulf Fw 190, Messerschmitt Bf-109 és a Messerschmitt Me-262. Az ígéretek szerint mind a tizenhárom gép más jellemzőkkel rendelkezik majd, természetesen a valóságnak megfelelően. Ha mégsem úgy Brian Morgan-t a repülési modellért és a mesterséges inteligenciáért felelős tervezőt szidhatjátok, aki egyébként olyan részletességgel foglalkozik a fenti problémákkal, mint a súly, ellenállás, gázkarhelyzet, trimmhelyzet változásának hatása a repülésre.

A már sokat emlegetett sérülésmodellen kívül (a különböző sérülések itt is láthatóak és hatással vannak az irányíthatóságra) lesznek még: 3D pilótafülke, 3D felhők (amelyekben akár el is lehet rejtőzni, ha szorul a hurok), látványos füstcsíkok, ütközések, robbanások, sőt a pilóták feje követi az általuk figyelt gép mozgását.

A látvány ára itt is grandiózus: PII 333 + 2 db Voodoo II (igaz ennél a konfignál az állítások szerint a kép hasonló, mint egy jó átvezető animációban).

Ami talán egy kicsit savanyít a fürtökön, hogy a szimulátor a többjátékos üzemmódra helyezi a hangsúlyt (a kiadással együtt bekapcsolnak egy on-line site-ot), de azt hiszem, ebből még egy ideig nem nagyon profitálunk. Ezért marad az egy darab hadjárat, ami az ardenneki eseményekre épül. A bevetések sora nem lesz olyan lineáris, mint a USNF-ben, hanem a

siker mértékétől függően más és más lehet a következő feladat (ld. Panzer General).

Aki pedig nem találná meg a számítását a játékban, az még mindig vigasztalódhat a videobetétekkel, amelyek hat veterán ásszal - külön erre az alkalomra - készített beszélgetésekből és korabeli felvételekből állnak.

Várható megjelenés: '98. ősz.

European Air War

A MicroProse-nál elég szűkmarkúan bánnak az információval, de néhány dolgot már most is lehet tudni az újszülöttről.

Több mint húsz német, brit és amerikai géppel repülhetjük végig nemcsak a három hadjáratot, de a történelmi és fiktív küldetéseket is. A hadjáratok témái: Battle of Brittain, Europe in 1943 és Europe in 1944.

A hangulat a díszleteknek és a zenéknek köszönhetően a '40-es éveket fogja idézni. A készítők ezen túl fejlett mesterséges intelligenciát, force-feedback támogatást és nyolcfős multiplayer opciót (barát és ellenség felállásban is) ígérnek.

A megjelenésre egyelőre várni kell.

Fighter Duel 2.0

Az Infogrames nekem az Alone in Dark sorozatot jelentette idáig, de úgy tűnik, lemaradtam valamiről, ha ez már a 2.0-ás verzió. Sajnos emiatt nem tudom megmondani, hogy érdemi változást várhatunk-e az első részhez képest, de ezúttal nem forgácsba vágták a fiúk a fejszét, mert negyven gép - köztük kísérletiek is -került a terítékre, és gyakorlatilag a világ bármely táján konfliktusba keveredhetünk az aktuális ellenséggel.

Hadjáratokra utaló jelet nem találtam, és abból, hogy ennyi gépet belezsúfoltak a programba, ellátták többjátékos opcióval és a föld méreteit figyelembe véve, létrehoztak egy légi arénát a viszkető tenyerűeknek. Bár a leírások szerint a lövedékek pályájának pontos számítása itt is lehetővé teszi, hogy különböző rendszerek hibásodjanak meg, ha eltalálják a gépeket, és csak a repülési modellt nyolc évig tökéletesítették, de nem hiszem, hogy ez az alkotás összetett problémák elé állíja majd az elszántakat. Inkább valami doom-descent érzést vihet a szimulátorba. Persze ezt csak látatlanban mondom.

A gépigény a P200, 32MB RAM, 3Dfx-et célozza meg. Egy halom 3D gyorsítót támogat (Voodoo, VoodooII, PowerVR, Pyramid 3D, Matrox's Mystique illetve openGL és Direct 3D, sőt dual processzoros WinNT-n 1600x1200-ban, 16bit-es színmélységgel is megy). Ennek ellenére a gépek elég csúnyácskák, a táj pedig említésre sem méltó.

Végül még annyit, hogy a program támogatja a "sokak által használt" és igen népszerű forc feedback-es joy-okat.

Várható megjelenés: '98 vége.

Microsoft Combat Flight Simulator

Utoljára maradt Billy bácsiék remeke, ami nem feltétlenül jelenti, hogy minőségben is ez a hely illeti meg a programot. Sőt! A látvány nem is olyan rossz. Kívül is, belül is szépen kidolgozottak a gépek. A táj persze a szokásos. "Eredeti légifelvételek alapján készült, részletes földfelszín". Mint a nem harci Flight Simulatorokban. Itt is azt mondják, hogy a városok ilyen részletesek, meg olyan részletesek (30 várost modelleztek le), Berlin, London és Párizs pedig maga a tökély, de remélem, ez most nem azt jelenti, hogy hébe-hóba kiemelkedik egy-egy hasáb a kétdimenziós fotórealizmusból. Nem beszélve arról, ha esetleg az FS valamelyik verziójából emelték volna át a tájat, mert elég röhejesen nézne ki, ha a Reichstag tetején vígan lobogna az Európai Közösség kék-sárga zászlaja. Mindenesetre a cég azt ígéri, hogy a táj kidolgozottsága lehetővé teszi a látás utáni navigációt.

Egyébként nyolc gép szerepel a Microsoft repertoárjában. A Spitfire MK I és MK IX, a Hurricane MK I, A Messerschmitt Me-109e és Me-109g, a Focke-Wulf Fw 190 A8, a P-47D Thunderbolt és a P-51D Mustang. Minden gépnek korhű a kabinelrendezése, illetve a látványhoz tartozik, hogy a gépek mellett a földi járműveke és épületeket is 3D-ben csodálhatjuk majd.

A történelmi küldetések mellett lesz quick combat és két három-három részre osztott kampány (Battle of Brittain, Battle over Europe '43 júni - '45 ápr).

A program támogatja a force fedbacket és a többjátékos üzemmódot.

Várható megjelenés: '98. ősz.

Utoljára még annyit, hogy én a Jane's Fighter Legendsre és az X-Fightersre tenném a voksom. A Fighter Duel 2.0-át így látatlanban a gyors akciót, és nem az egy adott dologban való elmélyülést kedvelőknek ajánlanám, míg az MS Combat Simulátort a kimértebb, hűvösebb pilótáknak. Végül a Wings of Destiny a hangulata miatt úgy tűnik megér egy misét, a többi között pedig, azt hiszem, sajnos lesz egy-két felejthető alkotás is.

- Boy -

Fatal Abyss

MAGYAROK A TENGER MÉLYEN

A Guru mindig is szívesen mutatott be magyar fejlesztésű játékokat. Emlékezzünk csak vissza az Imperium Galacticara, mely hatalmas sikert aratott itthon és külföldön egyaránt. Úgy látszik, Sakman kollégám nagyon otthon van az interjúk megszervezésében, hiszen ebben a hónapban már a második megbeszélést intézi el nekem. Ez a találkozó azonban annyiban különbözött az előzőtől, hogy itt egy hazai fejlesztést mentünk el megnézni. Egy péntek délután találkoztunk Kádas Gáborral, a HS Games Rt. vezetőjével, aki készségesen állt a rendelkezésünkre. Tőle tudtuk meg, hogy nem egy, hanem három program is készül náluk. A Seedről már a jól tájékozottak hallhattak néhány infót, de mi sem szeretnénk lemaradni. Az elkövetkezendő három hónapban szertnénk nyomon követni a programok fejlődését. A következő hónapra tervezzük a szerepjátékuk bemutatását, ami már csak azért is számot tarthat az érdeklődésre, mivel egy olyan ember vezeti a projektet, aki már lerakta a névjegyét az asztalra az Időrégésszel. Egyelőre nem árulunk el többet, tessék elolvasni az interjút ezzel a neves személyiséggel a következő PC Guruban. A mostani számban egy akciójátékot szeretnénk bemutatni, a Fatal Abysst. Ez egy vérbeli lövöldözős játék lesz, minimális stratégiával megfűszerezve. A jövőben járunk, ahol az egyetlen energiaforrást a tenger fenekén burjánzó baktériummezők adják. A multinacionális nagyvállalatok mindenre képesek egy ilyen mező birtoklásáért, ezért nem válogatnak az eszközökben. Tengeralattjárók ezrei szelik az óceán mélyét. Itt nem kér és nem is ad senki sem kegyelmet. Akit egyszer eltalál egy torpedó, annak vége.

PC Guru: Következzen a mostanában oly divatos kérdés, lesz e 3D támogatása a játéknak?

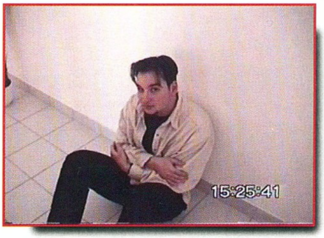
HS Games: Természetesen lesz. A szoftver verzió mellett a 3dfx eddig megjelent változatát támogatni fogja, így a Voodoo II-t is.

PC Guru: Mi lesz a gépigény a játéknak, vagyis upgrade-elnünk kell Pentium II-re?

HS Games: Természetesen nem. Tesztgépünk, egy P133, már elegendő az üdvösséghez, de természetesen a nagyobb frame rate-hez nem árt egy komolyabb gép.

PC Guru: Az akciójátékoknál általában nem jellemző a sztori. Így van ez a Fatal Abyss-ben?

HS Games: Nos igen. Az előbb felvázolt kerettörténetbe illeszkedően önálló epizódtörténetek adják a missziók céljait, de egy, a játékon végigfutó történet nem létezik. Mi nem kalandjátékot szeretnénk csinálni, hanem egy jó akciójátékot, szimulátor jelleggel. A legtöbb akciójáték sem a sztorijáról lett híres. Mi is ezt a felfogást kívánjuk követni.



PC Guru: Ezek szerint inkább a többjátékos részt tartjátok szem előtt?

HS Games: Határozottan, bár nem feledkeztünk meg azokról sem, akik egyedül szeretnek játszani. Nyolc plusz négy küldetés vár rájuk, de hangsúlyozom, a Fatal Abyss igazi ereje a multi-player részben van.

PC Guru: Ha azt mondod akció játék, én azt kérdem fegyverek?

HS Games: Nos igen, erre a részre büszkék vagyunk. Az arzenálunk alapját a különféle torpedók képzik, de természetesen nem elégedtünk meg ennyivel. Aknákat telepíthetünk magunk mögé, mélységi bombákat dobálhatunk. Széles a választék, támadó, védekező és bénító fegyverek terén. Ez utóbbi rátapad az ellenség tengeralattjárójára, leblokkolja az irányítását, s szerencsétlen tovább sodródik az árral, vagy maga a rakéta tolja szédítő sebességgel. Baj csak akkor van, ha éppen egy sziklafalnak tart.

PC Guru: Csak lőni, vagy néha tölteni is kell?

HS Games: Nem a Fatal Abyss nem egy ócska western film, ahol húszat lőnek a hatlövetűvel. Itt bizony elfogy a lőszer és az energia. Ilyen esetben nem árt felkeresni a külső dokkot vagy bázisunkat. Minden dokk rendelkezik saját energiával és fegyverkészlettel. Ezeket átpakolhatjuk a saját hajónkba, s máris indulhat újra a móka.

PC Guru: Mikor és hányan kezdtetek neki a fejlesztésnek?

HS Games: 1997 februárjában indult a project. 5 programozó, három grafikus és egy zenész vett részt a munkában, de időközben előfordultak személycserék is.

PC Guru: Hányan játszhatnak egyszerre hálózatban a Fatal Abyss-szel?

HS Games: 16 játékos robbanthatja apró darabokra egymást. Érdemes lesz kipróbálni, gyakran munka helyett az egész csapat Deathmatch-et játszik órákig, akár LAN-t, internetet vagy a Segasoft HEAT.net szerverét választja.

PC Guru: Van valami extra funkciója a játéknak, amit még el szeretnél mondani?

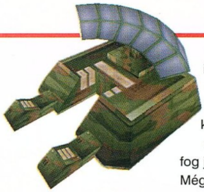
HS Games: Igen van, a Fatal Abyss egyike lesz azon játékoknak, amelyek támogatni fogják a Force Feedback-es technológiát. Egyszerűen fantasztikus élmény lesz, amikor a joy ki akarja tépni magát a kezedből egy örvény közepén.

PC Guru: Köszönjük szépen az interjút, a következő hónapban újra találkozunk.

Mocsy

Wargames

A MEGADÁS EGYENLŐ A HALÁLLAL



Húsz évvel ezelőtt, a WOPR, az akkoriban csúcstechnológiának számító csúcs computer, majdnem kirobbantotta a hidegháborút. Gondolom elég sokan emlékeznek a filmre, nem kell túlragoznom a sztorit. Most a számítógép visszatért egyetlen küldetés erejéig, kiirtani az emberiséget. Persze ehhez az emberiségnek is lesz egy-két szava. A háború folytatódik szárazföldön, vízen és a levegőben.

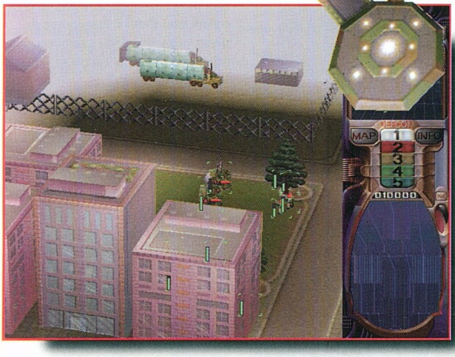
Az Electronic Arts védőszárnyai alatt jelenik meg a játék. Igazából nincs akkora hírverés csapva, mint mondjuk egy Tiberium Sun körül, de ennek ellenére nem árt ha egy kicsit odafigyelünk erre a játékra is. Természetesen ez is egy real-time stratégia lesz, csak éppen nem a megszokott formában. Az első és persze a leglényegesebb újítás a változtatható kameraállás. Már a Myth-ben is megszokhattuk, hogy kedvünk szerinti szögből figyelhetjük a csata kimenetelét. Ez az opció akkor igazán hasznos, ha olyan csapatokat is szeretnénk irányítani, melyek egy hegy mögött dekkolnak és nem is látszanak. Ekkor elég csak körbefordítani a képet, s máris új szemszögből figyelhetjük az eseményeket.

Nem tudom ki hogy van vele, de ezekben a stratégia programokban engem mindig is zavart, hogy az egységek nem méretarányosak egymással. Milyen dolog az, hogy egy mérnök szinte csak fele akkora, mint a csatahajó. A Wargamesben mindez megoldódik, hála a 3D támogatásnak. Nem kell meglepődni, ha mondjuk egy fél képernyőt betöltő cirkáló jelenik meg hirtelen előttünk. Ha már a 3D-nél tartunk, meg kell említenem a terepet. Mint a Total Annihilationban, itt is kihasználhatjuk a terep adta előnyöket. A magaslatokat elfoglalva sokkal jobbak lesznek a túlélési esélyeink, s ha ezt még megspékeljük egy kis lesipuskás taktikával, nincs az az ellenfél aki megállítson. Azt mondanom sem kell, hogy mindkét oldalt irányíthatjuk. Az egységek kinézete és szerepe teljesen különbözik a többitől. Nem kell tehát attól tartanunk, hogy a másik oldalon ugyanazok az egységek esnek nekünk, csak éppen piros festékkel bekenve. Több, mint 100 különféle harci eszköz áll a rendelkezésünkre, ezek között megtalálhatók a lépegető óriásrobotok, a harci helikopterek, a rakétavetők, de még a kémek is.

A készítők nagy hangsúlyt fektettek a többjátékos üzemmódra is, egyszerre négyen játszhatnak hálózatban, soros porton, modemmel vagy az Interneten keresztül.

A Wargames még a nyáron meg fog jelenni, nem árt rá odafigyelni. Még szerencse, hogy ebben az időszakban nem sok, hasonló stílus lát napvilágot. (Persze a Dune 2000 kivétel.) Ha csak fele olyan jó lesz, mint ahogy azt a készítője elmondta, már nem lesz okunk panaszra. Én bízok benne, hogy a Wargames megjelenésével egy kicsit felkavarodik az az állóvíz, amely az utóbbi egy évben a real-time stratégiákat belepte. Nem árt már egy kis vérfrissítés ennek a stílusnak sem.

Mocsy



Wargames

INTERJÚ PHILIP OLIVER-REL

Egy átlagos kedd délután volt a Guru szerkesztőségében. Gyanútlanul végeztem a munkám, amikor Sakman sokat sejtető mosollyal hozzám lépett, és valamiféle sajtótájékoztatóról kezdett el beszélni. Már megszoktam, hogy nem kell mindenre odafigyelni, amit ő mond, illetve ki kell szűrnöm azt a tíz százalék fontos információt, amit a mondandója tartalmaz. Megtudtam, hogy az Electronic Arts és az Ecobit egy játékot fog bemutatni az újságíróknak, s azt szeretnék, ha a Guru is képviseltetné magát. Igazából semmit sem tudtam a játékról, s ezért nem is volt nagy kedvem az egészhez. Mindig is utáltam a nagy felhajtást, a tömeget és a meleget, ezért nem nagyon erőltettem a részvételt. Valahol azonban tudtam, hogy nem lehet ennyivel megúszni a dolgot. Délután kaptam egy telefont, melyben a szervezők sajnálkozásukat fejezték ki, hogy a Guru nem tudott részt venni a déli sajtótájékoztatón, de cserébe meghívtak vacsorázni a játék egyik fejlesztőjével. Mivel vacsorázni este szoktak az emberek, ezért nem tudtam másodszor is lemondani. Még szerencse, mivel így sikerült megismerkednem egy igen kedves és vidám emberrel. Taxival mentünk a Hilton Szállodába, ahol az interjúalany lakott. Itt találkoztam Philip Oliverrel, aki a Wargames project egyik kulcsembere. Philipről annyit kell tudni, hogy rengeteget beszél, állandóan vigyorog, s nagyon szereti a munkáját. Kicsit fáradt volt, mivel aznap reggel kezdett Varsóban, majd onnan átrepült Prágába, s végül Budapesten kötött ki. Ez azonban nem gátolta meg abban, hogy széles vigyorral üdvözöljön minket. Közölte, hogy ő bizony farkaséhes, s induljunk minél előbb. Egy hangulatos kis étterembe vezetett az utunk. Útközben igyekeztem minél többet megtudni a játékról és a beszélgetőpartneremről.

Milyen játékok készítésében vettél eddig részt, Philip?

Aki még emlékszik a C-64-es időkre, az biztosan játszott a nagy sikerű Dizzy sorozatra. Nos, azt a játékot egy barátommal együtt én programoztam.

Mondj néhány szót a következő nagy játékotokról, a Wargamesről?

Rengeteget dolgoztunk ezen a játékon, de azt hiszem, megérte a fáradságot. Már a vége felé közeledik a munka, s remélhetőleg még a nyáron a boltokban lesz a játék. Biztosan emlékszel még a Wargames filmre, Matthew Brodrick főszereplésével. Abban egy számítógép majdnem kirobbantja a harmadik világháborút, s ebben csak néhány komputerkalóz tudja megakadályozni. A játék a film alapján készült, s nagyon sokat várunk tőle.

A stílusát tekintve akció vagy inkább stratégiajáték lesz?

Az attól függ, hogy a PC vagy a PSX verziót nézzük. Konzolon inkább az akció részeket favorizáltuk, PC-n viszont inkább a stratégián lesz a hangsúly.

Szóval ti is beszálltok a PC-s real time stratégia őrületbe. Milyen esélyekkel indul a Wargames az olyan nagy nevekkel szemben, mint a Starcraft, a Tiberium Sun vagy a Dune 2000?

Igazából nem tekintjük ezeket a programokat konkurensnek. Mi olyan dolgokat tudunk nyújtani a Wargamesben, melyek nincsenek meg az általad felsorolt játékokban. Kezdjük rögtön a kezeléssel. Talán az összes valós idejű stratégia közül a Wargamesnek lesz a legegyszerűbb az irányítása. Még azok is tudnak majd vele játszani, akik eddig még soha nem játszottak stratégiával. Aztán itt van a fantasztikus 3D világ. A Red Alert és a Starcraft még a hagyományos 2D-t használja, míg a Wargames egy fantasztikus 3D világot fog életre kelteni.

Ha már a 3D-nél tartunk, használ e valamilyen gyorsító kártyát a program?

Természetesen támogatja a Voodoo grafikus kártyákat, de nem szükséges egy ilyen drága hardware a játékhoz. A programozóink által kifejlesztett software rendering igen látványos és gyors eredményeket produkál még egy Pentium 133-ason is.

Tényleg szükség van erre? A következő generációs gyorsító kártyák megjelenésével már

annyira olcsó lett egy ilyen kártya, hogy mindenki megengedhet majd magának egyet.**

Ez igaz, de nem szabad elfeledkezni arról, hogy már két éve tart a program fejlesztése, s akkor még igencsak borsos ára volt egy 3Dfx-nek.

Mit tudsz mondani az egységekről, hiszen a grafika mellett ez érdekli legjobban az olvasókat?

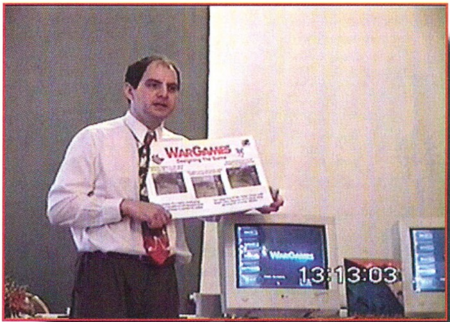
Több mint 100 egység közül választhatunk. Lesz itt tank, lopakodó bombázó, tengeralattjáró, csatahajó, mechwarrior és még sorolhatnám tovább. Mindkét oldalon alapvetően különböző egységeket szerettünk volna megjeleníteni. Az emberek és a számítógép egységei jelentősen eltérnek egymástól, nem lehet majd összekeverni őket.

A valós idejű stratégiák egyik legnagyobb hibája az, hogy mindig lehet találni egy nyerő stratégiát. Ilyen például a tankroham a Red Alertben vagy a Total Annihilationban az ellenség bázisáig ellövő ágyú. Mit lehet tenni, hogy ez itt ne fordulhasson elő?

Minden egységnek megvan a maga ellensége. A tankroham ellen például ajánlatos helikoptereket bevetni, hiszen a páncélosok nem tudnak a levegőbe lőni. Nem lesz nyerő stratégia, ezt megígérhetem. Egyébként most érkezett az USA-ból nyolc teszter, akiknek csak az a dolguk, hogy 6 hétig teszteljék a játékot. Kibéreltünk egy óriási termet az egyik szállodában, s ott felállítottunk egy 8 gépből álló hálózatot. Szinte éjjel-nappal folyik ott a munka, s rendkívül sok hasznos tanácsot kaptunk tőlük a játékmenetet illetően.

A programkészítés során mi volt a legnehezebb feladat, amivel meg kellett a csapatnak birkózni?

Egyértelműen a multi-player rész volt a legproblémásabb. Szerintem minden komoly stratégiajáték ezen a részen áll vagy bukik. Mindenesetre igen nehéz eltalálni az egyensúlyt a két oldal között. Ezért is jöttek az előbb említett teszterek.



A vacsora a Le Roy nevű hangulatos étteremben volt, ahol bemelegítésképp rögtön rendeltünk egy üveg tokaji aszút. Ettől egy kicsit megjött mindenkinek a jókedve és az étvágya. Vacsora közben ugyan nem illik munkáról beszélni, de Philipbe nehéz lett volna belefojtani a szót, így hát tovább folytattuk az interjút.

Lesz-e sztori a játékban, vagy csak küldetések laza halmazát kapják a vásárlók?

Természetesen lesz történet, s az szorosan fog kötődni az eredeti filmhez. A Wargames producere és rendezője élénken érdeklődik a játék iránt, hiszen egy sikeres program sokat lendíthet egy esetleges folytatás ügyén. Tehát ha bombasiker lesz a Wargames, akkor nagy valószínűséggel leforgatják a Wargames második részét is.

Lesz e vér a játékban?

Nem, mi azt szeretnénk, hogy minél szélesebb réteg játszhasson a programunkkal, nem kellenek a brutális jelenetek.

Mi az, amit még feltétlenül el szeretnél mondani a játékról?

Nézzük csak, talán a kedvenc egységemet szeretném bemutatni. A hackerről van szó, aki nem más, mint egy olyan ember, aki illetéktelenül behatol mások számítógépes rendszerébe. Itt is alkalmazhatjuk őt, ténykedése révén szerezhetünk pénzt, információt, de még technológiát is. Így a robotok ellen a saját fegyvereiket vethetjük be.

Milyen lesz a játék gépigénye?

Sietek megnyugtatni mindenkit, hogy nem kell erőmű a normális játékmenethez. Egy 3Dfx és egy Pentium 133-as már tökéletesen megfelel, de gyorsító kártya nélkül is csak egy normál Pentium 166-osra lesz szükségünk. Ismétlem, az a célunk, hogy minél több emberhez jusson el a program.

Philip, szeretném megköszönni a Guru olvasóinak a nevében az interjút, és sok sikert kívánok a játékotokhoz.

Én köszönöm a lehetőséget.

Mocsy
jozsef.mocsary.idom.hu

Heart of Darkness

Te is félsz a sötétben?

Gyermekkorában szinte mindenki fél a sötétben, hiszen a rémséges fekete semmiben a képzelet szárnyakat kap. A mai napig elevenen élnek bennem is gyermekkorom pánikszerű menekülései a szobám viszonylagos, vélt biztonságába… A Heart of Darkness főhőse, Andy is olyan, mint bárki más; nagyon leegyszerűsítve problémákkal küzd az iskolában, és retteg a sötétben. Hűséges kutyájával, Whiskyvel elválaszthatatlan barátok, ám egy napsütötte délutánon megmagyarázhatatlan dolog történik, a blökit elragadja valamilyen ismeretlen, sötét hatalom. Ezt Andy persze nem hagyhatja annyiban, fegyvert ragad, és elindul kedvence megmentésére, nem riadva vissza attól sem, hogy az út a sötét hatalom birodalmába vezet…

Így kezdődik az Amazing Studios több mint négy éve készülő játékának története. A Heart of Darkness megjelenésébe vetett hitet már sokan feladták, talán el is feledkeztek a programról. Néhányan azonban őriztük a lelkünk mélyén a reményt, hogy ez az egykor oly fantasztikusnak ígérkező platform nem vész el a süllyesztőben. Lám, a titkos fohászok meghallgattattak, bárki kezébe ragadhatja Andy sorsát, és elindulhat, szembeszállva a sötétség seregeivel, titkos félelmeivel, hogy megmentse Whiskyt a rémálomszerű világból…

Kúszhatsz, mászhatsz, úszhatsz, zuhanhatsz, szádat rágva kapaszkodhatsz, szaltózhatsz, menekülhetsz, támadhatsz, lopózhatsz és rohanhatsz… Előre látom azonban, hogy egy dolgot biztosan nem tudsz megtenni, nem bírod majd abbahagyni. A program annyira jól van felépítve, hogy szabályosan a monitor elé szögezi a játékost. A többféle nehézségi szint biztosítja, hogy mindenki megtalálja magának az igazi kihívást. Szerintem – függetlenül attól, hogy egy nap alatt (normál fokozaton tisztán öt óra) könnyedén végig lehet játszani – a Heart of Darkness alkotói egyből a mélyvízbe dobják a játékosokat. Elég egy rossz lépés, vagy mozdulat, s halott vagy. Még szerencse, hogy az örök élet itt tulajdonképpen mindenki számára adott, hiszen a program minden kritikus rész után automatikusan menti az állást. Mivel családi programról van szó, gondolva az esetleges konfliktusokra, négy játékos kalandjait is lehet tárolni. Indításkor mindig ki lehet választani a saját játékot (assign player), ha ezt esetleg elmulasztod, akkor az utoljára félben hagyott játékot folytathatod.

Ez az automatikus mentés rengeteget emel a játszhatóságon, mert számtalanszor meg fogsz halni. Megjegyzem, ennyi variációt halálra még nem láttam; árnyak nyelhetnek el, növények falhatnak fel, magukkal ragadhatnak a sötétség teremtményei, lezuhanva péppé zúzódhatsz a mélyben, vízi kitudjamik szaggathatnak szét pillanatok alatt, falánk rémek

lakmározhatnak beleiden, férgek húzhatnak járataikba, pókok ölelhetnek át halálos szeretettel, tűzlabda emészthet el és így tovább.

Szerencsére, amikor elfogy a türelmed, és úgy érzed, már nem bírod tovább, akkor mindig kapsz valamilyen tippet is, ami az adott helyen segít (általában valamilyen speciális mozgásra vonatkozik).

Így aztán biztos vagyok benne,

hogy végül mindenki, kivétel nélkül, végigküzdi magát a nyolc szinten, mely összesen százhetvenhat screent jelent. Megéri, nem csak a sikerélmény, hanem a közjátékokban megjelenő animációs betétek miatt is!

Tippek

Igazán nem tudom, mennyire van szükség ezekre, hiszen a képes beszámoló, remélem, rengeteg segítséget nyújt majd. Néhány tanácsom mégis lenne.

Jó ha nem feledkeztek meg arról, hogy a sötétség ellen a legbiztosabb fegyver a fény.

Ebben a világban többször kell az árnyékokkal manipulálni, mint a "valós" dolgokkal.

A techno vakondok mellett el lehet futni, az árnyalakok között azonban nem.

Egyetlen mag sincs ott véletlenül, ahol van, mindig mindegyiket használni kell valamire.

Ha látszólag, sőt tapasztalataid szerint is lehetetlen tovább jutni, lőj, vagy próbáld megtolni, illetve megrengetni a dolgokat (például ugrálással). Sőt, az is előfordulhat, hogy a szörnyek "segítségére" lesz szükséged.

Ne tépd a hajad, mert kopasz leszel! Aljas, igen, de mindig, mindenre van megoldás, még a legnehezebb fokozaton is, csak meg kell találni.

Próbáljatok meg ketten játszani. Nekünk a lányommal remekül bevált (én voltam az "ugró ember"), és az együttes sikerélmény külön örömet okozott mindkettőnknek. :))

Értékelés

A játék minőségét számos elismert név fémjelzi. Eric Chahi és Daniel Morais például ismerős lehet az Another World és Future Wars kedvelői számára, míg Frédéric Savoir, Christian Robert és Fabrice Visserot a Flashback munkálataiból vállalt aktív szerepet. Az animációk hangulatát meghatározó zenei anyag a filmzenék írásában már igencsak sikeres Bruce Broughton munkáját dicséri.

Az első benyomásokban persze a grafikáé lesz a főszerep. Igaz, nem 3D és a felbontás sem a legfinomabb, mégis, az egész olyan, mint egy rajzfilm. Valahogy sokkal természetesebb. Amikor játszottam, egyszerűen ott voltam Andyvel, vele izgultam, rettegtem és örültem. Lélegzetelállító, ahogy a játékképernyő átalakul animációvá és vissza. Ha már itt tartunk, a harmincpercnyi filmbetét olyan profi,

hogy szerintem magasan lekörözi a Toy Storyt is. A Heart of Darkness szokatlanul aprólékosan kidolgozott és megjelenített története külön élményt jelentett. Nagyon jó, hogy a végigjátszás után lehetőség van újra meg újra lejátszani az animációkat (kivéve az utolsót, azért mindig meg kell küzdeni).

A hanghatásoktól szintén teljesen odavoltam, mert nem csak Andy liheg, retteg, szuszog és nyög, hanem az árnyak viháncolása, zsivajgása és hörgése is már messziről hallatszik. Külön imádom a techno vakondok elpusztítása után maradó, lüktető csírák felrobbanásának hangját!

Egyszóval a játék szinte abbahagyhatatlan, a monitor elé szögez, amíg végig nem játszod. Az egyetlen negatívum, hogy ez a profik számára normál fokozaton mindössze négy óra (animációkkal együtt).

Konklúzió

Most már biztosan állíthatom, az idei nyáron elmaradt az uborkaszezon. Jobbnál jobb játékok várnak a boltok polcain, ezek között pillanatnyilag talán a legelőkelőbb helyen a Heart of Darkness. Az Amazing Studios, nevéhez híven, valóban valami bámulatosat hozott létre. Senki nem engedheti meg magának, hogy kihagyja, legyen akár nyolc vagy nyolcvannyolc éves!

Lily & family

A programot az Infogrames kizárólagos forgalmazója az Comgame 576 Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Info

● Amazing Studio	■ 486DX2-66	◆ Aladdin
● Infogrames	■ 84 MB HD	◆ Earthworm Jim
● Kaland-Platform	■ 16 MB RAM	
	■ VGA	
	■ 2x CD	
	■ SB comp.	

99%

Minden kezdet nehéz.
Settenkedjünk...
Akkor itt megesznek.
Oops! Ezt még nagyon sokszor fogod látni.
Kövesd a gyíkot!
Kellemetlen helyzet.
Ide tüzelj, és vigyázz!
Ki innen, de gyorsan!
A fény segítségével megmentheted Amigót.
Így kell ezekkel bánni.
Látszólag minden békés...
Új barát.
Késő bánat.
Az a lila növény, félreértések elkerülése végett, nem csodálkozik...
Érintsd meg!
Fuss, amíg nem késő!
Ha itt nem birizgálod meg a növényt...
Az emberevő moszatnak nem szerencsére volt gusztusa a magra...

Az áramlatokkal jó lesz vigyázni...
Itt kéne bejutni ...
Pókok, féreg, méreg ...
Huhh!
... de ahhoz itt meg kell tolni, az árnyékot.
Végre van hír whiskyről!
Talán a legnehezebb rész. Meg kell oldanod, hogy három mag legyen egyszerre ezen a helyen...
Már megint. :(
Neki vajon miért nincs melege???
Itt mindenki éhes?
Hapci!
Amint felmászol, támadnak. Részemről szussz.
Békés közjáték...
Még jobb, ha elbújok.
Voodoo
Meleg helyzet.
Végre.

Már megint mi a baj?
Félek.
Megálljatok!
Lapítanak a nyomorultak!
Na jó, néha Andy is... :)
Akkor most...
Yeah!
Próbáljuk ki, mit tudunk így együtt!
Ideje lesz Whisky után nézni.
Nincs idő gyönyörködni!
Nem semmi.
Kétszer gondold meg mielott bármire rálépsz!
Ezért.
Jobb lesz nem rálépni.
Egyszerűen leeshetsz, bár erre kell majd felfelé is jönni.
Visszafelé vár a meglepetés...
Amíg ott lent csemegéznek, nyugodtan átslisszolhatsz.
Na innen jobbra le, aztán balra és így tovább...

Engedjetek már el!
Csak brutálisan Andy!
A bosszú mindig édes.
Már nem röhögsz, mi?!
Kényszerű sziszifuszi munka.
Végre egyszer valaki más zuhan.
Rossz kezekre került a hatalom?!
Kivételesen hallgass rá!
Heart of Darkness
Edding rohanni, itt settenkedni, aztán ugrás!
Wow!
Te is azt álmodtad, amit én?
Ismét felfegyverkezve.
Kutyuli mutyuli ...
Hehehehehehehe :))))
A gombot sajnos techno vakondok őrzik.
Ilyenkor már késő szaltózni.
Ennyi.

Might & Magic VI

ENROTH TITKAI

Köszöntök minden Enroth világában kószáló kalandozót! Az utóbbi hetekben kapott számtalan levél és telefonhívás ékesen bizonyítja, mennyire sokan játszatok ezzel a programmal, és mennyi még a nyitott kérdés. Igyekszem most mindenre válaszolni, néhány fontos térképet is szereztem nektek, sőt a szemfüleseknek segíthetnek itt-ott a képek is. Mielőtt nekilátnék azonban az előző havi cikk folytatásának, kénytelen leszek elnézést kérni, hiszen Free Haven városát a múltkor, számomra is ismeretlen okból Free Heavenre kereszteltem át. Bocsesz! A második sorry pedig egy hóbortos, öreg varázslónak szól, akinek a neve helyesen Fizban. :)

KÜLDETÉSEK

Fáradtságot nem kímélve, következzen itt az összes küldetés leírása, amit még két táblázattal is megtámogattam. Remélem, mindannyian boldogultok ezek segítségével (ha mégsem, jöhet az e-mail). Néhány helyen különben én is elakadtam, s bizony jól jött, hogy annyian játszottak az MM6-tal a környezetemben, ezért mindig volt kihez fordulni… Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy nem muszáj minden küldetést teljesíteni a végigjátszáshoz, de ha már itt vagy, miért ne tennéd, nem igaz?! Ha a magas pontszám elérése lenne a célod, akkor jó ha tudod, hogy a gyorsaság és nem az alaposság a fontos, sajnos.

1 - 2. SULMAN LEVELE.

Az első két küldetés meglehetősen egyszerű. A játék kezdetén máris a kezedben van egy levél, melyet először New Sorpigal fogadójában kell Potbellonak megmutatnod, majd ha egy kicsit megerősödtél, add Ironfist várában Wilbur Humphrey kezébe. Jól jegyezd meg ezt a nevet, mert ez az ember a továbbiakban is számos küldetést ad, fontos szerepet játszik a történet alakulásában, és mivel megteheti, gazdagon meg is jutalmaz, ahányszor csak kiérdemled.

3. GOBLINWATCH CODE

New Sorpigal városházában kaphatod meg ezt a küldetést Janicetől. A goblinok tanyája a várostól nem messze, délnyugatra van. Nem érdemes azonban egyből ideszaladni, mert még gyenge vagy. Szóval előbb a város környékét és a tengerpartot vedd kezelésbe, s ha már kicsit magasabb szintűek karaktereid, akkor gyere ide. A labirintusban lévő patkányok fertőzést (disease) okozhatnak, és a goblin királyok tönkre tehetik a cuccaidat. Amint megvan a kód, vidd ki Janice-nek, hogy megkapd az xp-t (és szintet léphess)! Aztán persze érdemes visszajönni, és az egész tornyot felfedezni.

4-6. ABANDONED TEMPLE

Ez az a labirintus, ahol tulajdonképpen három küldetést oldhatsz meg, sőt kobratojásokat is szerezhetsz, amelyeket a városban eladhatsz (300 arany/db). Ebben az elfeledett templomban találod meg az elveszett kislányt (Angela), az ellopott gyertyatartót (candelabra), és itt ölheted meg a pókkirálynőt is. Ez utóbbi tetted bizonyságául ne felejtsd eltenni a szívét (?!). A labirintus szörnyei igazán nem jelentenének nagy problémát, csakhogy elég nagy százalékban mérgezik a karaktereket. Ha tudsz, vegyél méregtelenítő vagy legalább védelemfokozó varázslatot, mielőtt idejössz. A gyertyatartó házhoz szállítása nem tesz jót ugyan a hírnevednek, de ez könnyen megoldható probléma.

7. Sharry

Ezt a hölgyeményt bizony elrabolták. Ahhoz, hogy kiszabadítsd, már át kell menned Ironfist várához. Itt is alapos tisztogatásra szorul a környék. Mielőtt bármelyik labirintust felfedezhetnéd, számolnod kell fanatikus Baa hívők valamint gyíkemberek tömeges támadásaival. Mindenkinek szerezz be íjat és a megfelelő skillt (bow), akkor nem lesz gond. Sharry a Shadow Guild Hideoutban van. Az ajtót azonban nem érdemes feszegetni, amíg az egész dungeont fel nem fedezted. Ez egyébként nem túl nagy, viszont számos titkos kapcsolót kell megtalálnod ahhoz, hogy minden szobába bejuss. Sharryt nem elég megtalálni, haza is illik kísérni!

8. Chimes of Harmony

A harangjáték felkutatására még New Sorpigalban kérnek fel (Janice). Ez az első igazán nehéz küldetés, mert a Baa templom csak úgy nyüzsög a gonosz teremtményektől. Eleve nem árt, ha tisztában vagy azzal, hogy minden egyes láda kinyitása újabb támadókat "idéz". Nem is tudom, mi volt itt a legnehezebb, a mérgező pókok vagy a csontvázak végeláthatatlan serege... Sőt, ha jól emlékszem, inkább a papok okozták a legtöbb problémát, hiszen egészen messziről észrevettek, és varázslataik cseppet sem voltak békések. A nagy termekben jó lesz vigyázni! A felső szinten, amint megszólal a gong, több száz csontváz terem elő a semmiből. Ez elég megrázó, sőt halálos élmény lehet, szóval rá kell készülni lelkileg is. Ha már sikerült kirohannod a lépcsőkhöz, megúsztad, csupán apránként csalogasd ki őket. Aki elakadna a kulcsokat és a zárt ajtókat illetően, alaposan nézzen körül, mert itt bizony már van néhány titkos szoba.

9. Harp

Úgy látszik, Enroth sem különb más világoknál. Legalábbis a számos elveszett tárgy ezt igazolja. Ironfist egyik lakója például kétségbeesetten keres egy hárfát. Ha megszánod őt, menj a Dragoon Cavernsbe. Itt találhatsz egyébként egy számomra azóta is ismeretlen funkciójú furulyát, sőt egy levelet is. Ez utóbbiból fény derül egy titkos kapcsoltara (feltétlenül szólj majd be New Sorpigal városházába). Egyszerű ez a labirintus, de a csatornában hemzsegő 'ooze' söpredékkel nem kell feltétlenül megbirkózni. Ez különben is csak mágiával és varázsfegyverekkel sikerülhet. Ha gondolod, később gyere vissza, és intézd el őket.

10. Nicolai

Az ifjú herceg amint szóba elegyedsz vele a kastélyban, rögtön beszámol unalmas hétköznapjairól, és melléd szegődik. Cirkuszba vágyik a drága, ám nem túl türelmes, ezért az első adandó alkalommal meglóg. Ettől a pillanattól kezdve Ironfist várában teljes lesz a pánik (következésképpen senkit sem fogadnak), amíg meg nem kerül az ifjú trónörökös. Szerencsére, ha megkeresed a cirkuszosokat, megtalálod őt is. (Az előző számban írtam, mikor hol vannak.)

11. "Damsel in distress"

Ez az egyik legtöbb telefonhívást és e-mailt okozó quest. A hölgy, akit vissza kell vinned Ironfist várába, nem más, mint Melody Silver. Őt a Silver Helm Outpostban fogod megtalálni. Ez látszólag kicsit nehezebb feladat, de csak azért, mert a cellák közelében észre kell venned egy titkos ajtót is (a kiszabadított fogoly utal is rá különben).

12. Lord Kilburn pajzsa

Ha már magasabb szinten ismeri valamelyik karaktered a tűz mágiáját, és megtanulta a meteor shower varázslatot, mehetsz a legendás pajzs begyűjtésére. Ez ugyanis a Blackshire délkeleti oldalán húzódó hegylánc lábainál lévő ládában van, amelyet számos vérfarkas őriz.

Gondolom, ezek a vérengző fenevadak amúgy sincsenek oda a zuhanyozásért, de a tüzes változatra kifejezetten érzékenyek, szóval a pajzs könnyű préda lesz.

Már nem emlékszem, milyen időközönként telíti újra a program ezt a térképet, de érdemes visszanézni ide később, mert én több legendás tárgyat is találtam itt.

Vigyázat! A láda kinyitásához legalább hetes szintű disarm skill kell!

13. Hourglass of Time

Na ez az a küldetés, amit nagyon ráérsz megcsinálni. Maga a labirintus, igaz, az első térképen, New Sorpigal közelében van, ám a nehézségi szintje elég magas. Negyvenes szintű party alatt nem érdemes belevágni. Azért ha gondolod, próbáld ki, a rengeteg tűz elementál úgyis hamar elveszi a lelkesedésed. Ráadásul a Silver Helm Outpostot mindenképpen fel kell derítened előtte, ugyanis ott találod meg Gharik kulcsát.

Ez a labirintus elég nehéz a számtalan repülő tűzlény és az őrjítő varázslók miatt. Azért annyira ne ess pánikba, mert a habzó szájú karakterek remekül, sőt kiemelkedően harcolnak. Csak arra figyelj, hogy idióta állapotban ne aludjanak el, mert akkor ébredéskor nem lesz spell pontjuk (jogos).

14. A mágia kútja

Ez egy roppant egyszerűen megoldható feladat. Mistben, Lord Newton adja, és varázslódat emelheti magasabb szintre (sorcerer > wizard). A Fountain of Magic pontos helye: Bootleg Bay, Harecksburgtől kicsit északkeletre. Minden karaktereddel kortyolj a kristálytiszta vízből, aztán mehetsz is a jutalomért.

15. Korrupció a Silver Helm Outpostban

A bűnös ügyletek leleplezéséhez kell innen bizonyítékot szerezned. A mesterszintű monkok és a kapitányok talán okoznak majd némi fejtörést, de nem vészes. (Ha emlékszel még, itt találod meg Melody Silvert is – 11.).

16. A kristály megsemmisítése

Winston Schezar Bootleg Bay temploma mellett lakik. Ő kér meg arra a szívességre, hogy a közeli templom (Temple of the Fist) ékkövét (evil crystal) pusztítsd el. Néhány mester szintű monk esetleg problémát okozhat, de nem vészes. A jutalom pedig háromezer arany és persze az ott szerzett tapasztalati pontok száma sem lebecsülendő.

17. Devil's Outpost

Szintén nem bonyolult feladat, a "labirintus" mindössze egyetlen teremből áll. Ebben viszont tekintélyes mennyiségű devil hemzseg. Egyszerűen ki kell őket irtani, ennyi. A fizikai erő azért is fontos, mert a manádat hamar leszedik a démonok, és akkor már csak acéllal lehet őket meggyőzni.

18. Lovagi kinevezés

Végtelenül egyszerű, csupán el kell látogatni Rockham kocsmájába, beszélni Chadwickkel, majd lehet is visszamenni Temperhez. A tüzes íjjal lövöldöző íjászok esetleg gondot okozhatnak.

19. Mordred

Zoltan Phelps kér meg arra, hogy kutass fel egy elveszett, nagy értékű tárgyat. Ez nem más, mint a Mordred nevű tőr, amit már csak azért is érdemes mielőbb elhozni neki, mert kapsz 30.000 aranyat, és ráadásul a fegyvert is megtarthatod. A Dragoon's Keep harcosaival az lesz a gond, hogy bizony szétverik a cuccaidat, a patkányok viszont csak egyszerűen sokan vannak. Maga a labirintus egyszerű.

20. Sherell megmentése

Free Havenben Tormini kér meg arra, hogy mentsd meg Sherell Ivanaveht. Amennyiben elérkezettnek látod az időt erre, hajózz Bootleg Bay-be, és látogasd meg Tsantsa templomát. Elég könnyű ez a dungeon, függetlenül attól, hogy hemzsegnek benne a fejvadászok és a kobrák is. Arra ügyelj csak, hogy ne aludj a bejárat előtt, hanem menj inkább vissza a kocsmába, különben fáradt csapatod sosem fog tudni nyugodtan pihenni.

21. Ethric koponyája

Ethric sírja egy kis edzés lesz a nagy lich megmérettetésre. Ugyanis itt lesznek először szép számmal ezekből az utálatos démoni teremtményekből. Valahogy mindegyikük pikkel a varázslódra, szóval légy óvatos.

22. Defeat warlord

A champion titulus elnyerése nem lesz könnyű, megmondom előre, mert a warlord rejtekhelyén elég keményen felfegyverzett és páncélozott lovagok várnak. Nekem jól bevált a "töpörítés" varázslat. Mókás látvány volt a földön cincogó cuisinart, akit így sikerült minden ütéssel eltalálni és viszonylag hamar eltenni láb alól. Még szerencse, hogy ha maradt utána valami stuff, az nem volt ilyen miniatűr méretű! Több szintet is lehet itt lépni, nem is szólva a kincsekről.

23. Crystal of Terrax

A kristályt rejtő labirintus (Corlagan's Estate), igaz, Ironfist környékének délnyugati sarkában van, mégis érdemes inkább később visszajönni, mert a repülő szörnyek (ghost, spectre) elég kellemetlen perceket (sőt éveket) okozhatnak egy gyengébb partinak. Maga a dungeon a klasszikus hagyományokat követi, rengeteg kapcsolóval, teremmel és persze szörnnyel. Ha nagyon nem boldogulsz a fallal elzárt kapcsolóval, használj telekinézist. A kristályt csupán egyetlen power lich őrzi, de ha korán jössz ide, ő is halálos lehet.

24. Longfang elpusztítása

Rettenetes, szörnyű, jaj. Sárkányt öltem, mert muszáj volt. Az egész játékban összesen két sárkányt voltam hajlandó elpusztítani. Az egyik bizony Longfang volt, hiszen ez volt a feltétele a 'hero' státusznak. A magányos sárkány elpusztítása inkább jelentett számomra lelki problémát, mint az általam irányított party számára bármilyet.

26. Snergle

A törpe király megtalálása talán nagyobb feladat, mint a megölése. Az Ironfist északnyugati részén megbúvó bánya nagytermének a kulcsa ugyanis egy másik labirintusban (Snergle's Iron Mines) van. Lloyd's Beacon spell használata nélkül ki ne nyisd az ajtót, mert a több száz rád rontó törpe nem csupán a teremben, hanem a hátad mögött is helyet kap! A baltát rejtő titkos terembe való jutáshoz a kisebb trónon találsz kapcsolót. Sajnos ez a legendás fegyver elég vacak, s megszerzése jóllehet a mester szintű baltaforgatás elsajátításának feltétele, ezután azonban nem érdemes használni.

27. Repair Temple

Ezt a küldetést is nehezebb megkapni, mint megoldani. Mindössze két munkást (kőműves, ács) kell Free Haven lerombolt templomához vinned. Mindketten ott laknak a városban, sőt mi több, a környéken, szóval nem jelenthet gondot. Persze előfordulhat, hogy a már felvett NPC-ktől nehéz szívvel válsz meg. Amint visszatérsz Lord Anthony kastélyába, máris adja a jutalmat és az újabb feladatot.

28. Sacred chalice

Ez a kegytárgy már régesrégen nálam volt, amikor megkaptam a küldetést, ezért ezt is egyszerűen bevittem a templomba. Ha te még nem jártad volna végig Bootleg Bay labirintusait, mire ideérsz, menj vissza a Nap templomába, hogy megszerezd a kelyhet. A monkok még tömegesen sem jelenthetnek gondot, de a minotaurusz király problémát okozhat.

29. A tolvajok hercege

A gazfickó rejtekhelyét csak néhány segítő utalás nyomán sikerülhet megtalálni. Ha megkaptad a küldetést, menj Free Haven csatornáiba, és kutasd át a ráccsal lezárt nyílásokat, majd az északnyugati szobát!

30. Az istállók árainak fixálása

Inkább fárasztó, mint nehéz küldetés. Viszont jó ha tudod, hogy a hírnevedet egy szinttel csökkenti. A kilenc istálló a következő helyeken van: Blackshire, Silver Cove, White Cap, New Sorpigal, Ironfist, Kriegspire, Darkmoor és Free Haven (itt kettő).

31. A Nap oltára

Lady Fleise kér meg arra, hogy imádkozz a nap oltáránál napforduló valamelyik idején. Ez a szent hely Silver Cove-tól északra egy kis szigeten van. Néhány gargoyle megzavarhat útközben, de ha nem repkedsz ész nélkül, nem lesznek túl sokan. Fontos, hogy a megfelelő napon látogass ide (márc. 20., júni 21., szept. 23., dec.21.)

32. Deface the altar

Silver Cove egyik házában Eleanor Vanderbilt kér meg, hogy látogass el Monolith oltárához és szentségtelenítsd meg. Ez volt a második kedvenc labirintusom, egyrészt a föld mélyén rejtőző, számomra meglepetést okozó kert, másrészt a kihívás miatt. Ha megcsináltad, a pap és druida karakterek + 5 personalityt is kapnak jutalmul.

33. A Hold oltára

Lady Fleise kérésére ismét egy imát kell elrebegned teliholdkor,

éjfélkor a hold oltáránál. Jó ha időben idejössz, mert itt sem fog senki a keblére ölelni, kell egy kis időt szánnod a "takarításra" is. Nem lesz kellemes élmény, azt megsúgom, mert a gorgonok szép kőszobrokat csinálhatnak belőled, a druidák pedig megfoszthatnak manapontjaidtól. Az oltároknál megfelelő sorrendben kell imádkozni (life – accuracy – might – endurance – speed – luck) ahhoz, hogy megnyíljon a Hold oltárához vezető folyosó ajtaja.

34. Vess véget a télnek

Ki tudja, miért, Lord Stromgard már unja a telet, ezért megkér, hogy vess neki véget. Ez a valóságban sokkal nehezebb lenne, itt azonban elég felkeresned Kriegspire hegyei között a remete házát, akinek ez a feladat nem okoz majd gondot, Te pedig egy újabb támogatót szerezhetsz, aki tanácsot adhat.

35. A sárkány tornyok kulcsának megszerzése

Ez a küldetés nem csupán azért fontos, hogy az íjász karaktered szintjét emeld. Ugyanis biztosan feltűnt, hogy ha repülsz, akkor ezek a bizonyos tornyok tűzlabdákat eregetnek rád, mivel jelen pillanatban úgy vannak beállítva, hogy mindenre lőjenek, ami a légtérben van. Viszont a kulcsok megszerzése után majd átállíthatod ezeket, hogy csak a sárkány méretű dolgokat célozzák be. Ezért saját érdeked is azt kívánja, hogy ellátogass Icewind Keepbe. Az a néhány ogre és rengeteg harcos, aki itt nyüzsög, még a hatalmas túlerő ellenére sem jelenthet problémát. A legészakibb terem keleti falából nyíló ajtó mögötti szobában lévő láda rejti a kulcsokat.

36. A tornyok átállítása

Ez a legkönnyebb küldetés, ha már tudod (ugye tudod?!) a Town Portal spellt. Egyszerűen fel kell keresni mind a hat tornyot és átkapcsolni, itt : Free Haven, New Sorpigal, Kriegspire, Blackshire, Silver Cove, White Cap,

37. Emmanuel megmentése

A Kígyó temploma az egyik legkeményebb kihívás a játékban. Minden ismerősömnek meggyűlt így vagy úgy a baja ezzel a labirintussal, egészen pontosan a benne tanyázó arany sárkánnyal. A medúzák szintén kellemetlen perceket okozhatnak, érdemes "resist stone" cuccokat használni. Emmanuel megtalálása után ne siessetek el, keressétek meg Q-t is!

38. A vérfarkasok oltárának megsemmisítése

Ez bizony elég fárasztó quest. Pontosítva Maria kérése viszonylag hamar megoldható, de a labirintus további részének felderítése kemény kihívást jelenthet. Jó, ha tudsz már teleport és Lloyd's beacon spellt, mire idejössz, mert számos teremben újra megjelennek a szörnyek, amikor mondjuk a fáradt csapat visszafelé tart... Cserébe a karakterek rengeteg tapasztalatot szerezhetnek itt, learning skilljük értékének függvényében akár öt-hat szintet is léphetnek.

Akik elakadnak már az oltár megsemmisítésénél, azok keressék meg Balthasar szellemét. A nyálkákkal meg vigyázzatok, mert a fegyverek és páncélok tönkretételében mesterek...

39. Place the statuettes

Elég bugos küldetés, ha még nem töltötted le a patchet, de sose törődj vele, a lényeg, hogy minden talapzatra kihelyezd a szobrokat. Ne ijesszen meg a grafika, sőt az esetleges eltűnő szobor sem! Ha teljesítetted a feladatot, a jutalmat is Twillen ládájában keresd!

40. Pearl of Putresence

Semmi különös, a szellemmel szemközti járatba kell bemenni, és ott a csücsökben lapul a gyöngyszem. Annyi a trükk, hogy ha nem beszélsz Balthasarral, nem találhatod meg.

42. Unward the doors

A Firelord által adott küldetést ott helyben, magától a totemszerű alaktól kapod, az első terem bal sarkában. A teleportálások komoly sebzéseket okozhatnak,

ha nincs minden karakterednél egy-egy borostyán (amber). Mivel rengeteget fogsz zuhanni is, érdemes a "pihehullást" is aktiválni. A labirintus felderítésekor akár jegyezd fel papírra, hogy éppen melyik lyukba estél le, vagy merre indultál el, különben nem fog menni. Jutalmadat is itt helyben, a Firelordtól kapod majd.

43 -44. Az áruló leleplezése

Mindenképpen beszélned kell Ironfist várában Humprey-val ahhoz, hogy ide beléphess, mert ő adja az álruhaként funkcionáló Baa köpenyt. Készülj fel mágusok, druidák és papok seregeinek támadására. Az ajtók kinyitásához legalább nyolcas szintű perception skill kell. Az egyetlen meleg helyzet a nagyteremben várható, ahol legalább százan szomjaznak az illetéktelen behatolók halálára. Ha megvan a leleplező okirat, már egyértelmű, mit kell tenned.

Aki még nem csinálta meg a dark illetve a light magic mester szintjét, itt segítséget kaphat mindkettőhöz. A Baa követők irtása ugyanis egyenesen vezet a szent hírnév felé, míg ha a kisteremben sorban megfogod a Baa fejeket, majd végigmész a próbatételek útján, és végül a nagyteremben megérinted a hatalmasság képét, nemcsak ötvenezer xp-t kapsz, hanem alaposan tönkreteszed a hírnevedet is.

45. Az alpha kristály

Hermit szigetére hosszú hajóút után érkezel, és máris a partraszállás után életveszélyben leszel. Én berohantam gyorsan a templomba, nem küzdöttem meg a "fogadóbizottsággal". Odabent sajnos már teljes biztonságban éreztem magam, mert ez a labirintus tulajdonképpen egyszerű ujjgyakorlat volt. Nem is osztottam bizony körökre a csatákat, hanem Baa papvadászatot tartottam. Ami itt említést érdemel még, az a hat oltár. Ezek az aktív karakternek adnak rezisztencia bónuszt.

46. Az epsilon kristály

Kriegspire kastélya egy nyugvó vulkán kürtőjében rejtőzik. Öngyilkosok egyszerűen feljuthatnak ide, ha isznak a falu egyik kútjából, ami tulajdonképpen teleportként funkcionál. Ésszerűbb, és kevésbé

életveszélyes az úton felbandukolni, esetleg egy ideig repülni.

A kastélyban igazán csak a minotaurusz mágusok és királyok okozhatnak gondot, ugyanis egyetlen szavuk hatására meghalhat valamelyik karaktered. Ettől eltekintve ez a labirintus, nem hiszem, hogy gondokat fog okozni. Attól pedig ne ijedjetek meg, hogy az Oracle a beta krisályt követeli innen, és ti mégis az epsilont fogjátok megtalálni. Úgyis az a lényeg, hogy mind a négyet összeszedjed.

Érdekes itt a falon két helyen is előforduló fej. Az egyik (curator) tízezer aranyért az egész partyt meggyógyítja (a hírneved viszont igencsak rossz irányba változik), a másik (guardian) pedig ötvenezer aranyért a titkos kapcsolóhoz teleportál, amit valószínűleg már rég megtaláltál.

Ez a labirintus rejti a tojás alakú ékszert is (quest - 41. jeweled egg).

47. A beta kristály

Ez a kristály azon a térképen van, amit a legritkábban látogattam meg, mivel a rengeteg tengeri kígyón kívül alig van itt valami. Alamos kastélya viszont gondoskodik arról, hogy felejthetetlen pillanatok emlékeit rögzítse benned. Ez a labirintus nem annyira a szörnyek, mint inkább a méretek és kapcsolók miatt nehéz. Hiába tudod majd, hol rejtőzik a kristály, a kódszó megfejtése nélkül nem fogod tudni megszerezni, és ezzel bizony rákényszerítenek arra, hogy az egész dungeont felfedezd. Az ellenfeleid magyarok, levegő elementálok és mágusok lesznek. Sajnos, mire idáig jutottam, nem volt szükség arra, hogy körökre osztva harcoljak, egyszerűen rohantam, és nyomtam az a betűt, s csak akkor aktiváltam a körökre osztást, amikor már a mágusom alig élt. Ekkor a paladin shared life spelljével megerősítettem a csapat fizikálisan gyengébb tagjait, aztán folytattam az előző "taktikát". Így viszonylag gyorsan végeztem. Csupán a password megfejtése volt a lényeg. Ezt a fák megérintésekor kapott fejtörők megfejtése adja ki. Az öt betű meghatározása nem túl nehéz, egyszerűen az ábécét kell alapul venni, kivéve a negyediknél, de ott benne is van a szövegben, hogy a rejtvény alapja "Archibald". Még egy kis segítség: a kapott szó nem értelmes.

48. A delta kristály

Darkmoor kastélya legszörnyűbb emlékeim egyike. Valószínűleg mire eddig eljutsz, már nem vagy oda a power lichekért, de jobb, ha készülsz, mert itt több tucatnyi fog rád rontani, és akkor még nem is említettem a lebegő szemek százait! Ha pedig mindez nem lenne elég, számos csapda és szinte átláthatatlan labirintusszerkezet nehezíti a dolgodat. Elég ha kettőt pislogsz, és máris ott állsz majd, megfosztva minden aktív varázslattól. (Tipp! A kastély csak akkor nullázza le a manádat, ha egy bizonyos helyre bemész az elején (kékkel jelzi is a wizards eye), és akkor is csak a bevezető szűk folyosón nulláz.Lloyd beaconnel ki lehet kerülni!) Elég fárasztó és szokatlan, hiszen mire idejut az ember, szinte létezni sem tud például 'hour of power' nélkül. Ráadásul valamilyen bug vagy egyszerű programozói meglepetés miatt az ellenfelek 'dispel magic' hatása működik falakon, zárt ajtókon, sőt a plafonon (illetve a padlón) keresztül is. Marad a futás és a sárkány lehelet a szemek, a közelharc pedig a lichek ellen. Külön élmény lesz a kapcsolók megtalálása és aktiválása. Figyelem, a teremben lelógó, kékről vörösre váltó kockák maguk is kapcsolók!!!

Ha megvan a kristály, és megsemmisítetted a lichek könyvét (quest 25. - Book of Liches), menj innen, és igyekezz mihamarabb elfelejteni ezt az egész rémálmot. Még valami, a sírgyalázást csak abban az esetben ajánlom, ha már megvan a mesterszintű fénymágiád...

49. A "control cube" megszerzése

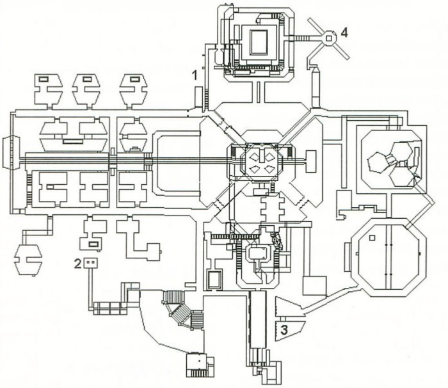
Dragonsands piramisa rejti a Might & Magic VI legszebb és leghatalmasabb labirintusát. Az egyiptomi környezetben kissé furcsán hat (pláne nem esik jól) a radioaktív sebzés. A fogadtatásodra küldött számos dzsinn már az első perctől biztosítja a szórakoztatásodat.

Itt az idő, hogy válaszoljak a "Mire jó a kristály koponya?" kérdésre. Ugyanis ez véd meg a piramisban a radioaktív sebzésektől. Ideális esetben minden karakterednél lesz egy. Ebben a labirintusban ez lesz a legkevesebb gondod, egyrészt mert az őrök okozzák a legnagyobb fejfájást, másrészt jó eséllyel el fogsz veszni. Ezért itt találsz valahol egy térképet a közelben. A számok a következőket jelölik: 1 – exit, 2 – backdoor kulcs, 3 - backdoor, 4 – "medencék", 5 - water temple kulcs, 6 – water temple (könyvtár ládájának kulcsa, kristály koponya), 7 – flame door kulcs, 8 – control cube, 9 – könyvtár, 10 – egy halom csodalámpa és persze dzsinn.

A dzsinnekről fontos tudnod, hogy egy csapásra álomba szenderíthetik a karaktereket, akik újabb ütés hatására látszólag megijednek, ám lehet, hogy ettől függetlenül alszanak! Ezért ha valaki sokáig tétlenkedik, kukorékolj egyet (awaken). Valószínűleg ekkorra már lesz nálad egy "resist to sleep" gyűrű, amit érdemes az elementális mágia mesterének ujjára húzni most egy időre.

Tipp! A VARN szellemes lakói nem bírják jól a dragon breath spellt, míg az őrök a sharpmetal és az implosion hatásának nem tudnak ellenállni. ;-)

A medencék funkciója kiderül a hieroglifákból és a pályán talált speciális kódot tartalmazó tekercsekből. Ha már megvannak ezek a bizonyos kódok, akkor bele kell tocsogni a vízbe és ráklikkelni, majd beírni a megfelelő kódot. Ezt nem írom ide, mert a scroll nélkül úgysem fogadja el. A sorrend nem számít, csak annyi, hogy a "well of VARN" (a kör alakú) legyen az utolsó.

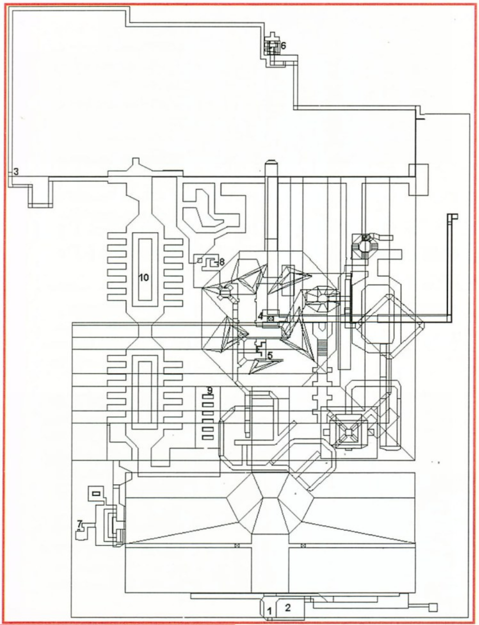


1 – exit, 2 – beta kristály, 3 – kincsek, 4 – transzporter (Silver Cove)

A control cube megszerzése után lesz alkalmad a control center labirintusában az "ősi fegyverek" és a hozzájuk tartozó skill megszerzésére. Fantasy megszállottak számára nem túl lelkesítő feladat, de sajnos muszáj, mert a reaktort csak ezekkel semmisítheted meg. Bevallom, én nem derítettem fel a teljes labirintust, egyszerűen amint megvolt mindenkinek a blaster skill (meg kell érinteni a falon lévő számítógép terminált) és egy-egy fegyver, már mentem is. Gyorsan felvittem mester szintre, aztán irány a Hive...

Azért mentsetek, mielőtt idejöttök, mert a robotok kiirthatják a karaktereket, és ha sikerül pont a lélek mágiájának mesterét likvidálni, bizony gondok akadhatnak.

50-51. Archibald és



A "THIRD EYE"

Archibald kiszabadítása igazán nem nehéz feladat. Először beszélni kell az ifjú herceggel, majd elgondolkodni a hallottakon (mármint hogy a "third eye" valahol itt van a közelben). Egy kedves ismerősöm már a sárkányok gyomrában is kereste ezt a gömböt, ami egyébként Ironfist kastélya mellett, egy kútban van. Ha visszaviszed ezt Nicolainak, ad egy harangot, amivel felélesztheted a gonosz testvért a felső szinten lévő könyvtárban. Archibald egy ősi varázslatot hordózó tekercccsel hálálja meg tettedet. Tedd ezt el, hacsak nem akarod, hogy a reaktor megsemmisülésekor Enroth csúfos véget érjen.

52. AZ OBELISZKEK TITKA

Ez igazából nem küldetés, és nem is muszáj megoldani, de csak nem hagyja békén az embert, hogy a legtöbbször féltve őrzött, égbe törő fekete oszlopok és a rajtuk lévő érthetetlen feliratok (mint pl. Itotecthothesaip) milyen titkot rejtegetnek. Ha mindet megtaláltad (csakis akkor), és a meglehetősen zavaros szövegrészeket egy kockás papíron összeillesztéd, kiderül, hol van a kapitány kincse. Azon a helyen találhatod meg a fény és a sötétség mágiájának utolsó két könyvét is, néhány különlegesen értékes fegyver, gyűrű és arany társaságában. Ha már itt tartunk, felhívom a figyelmeteket egy újabb bugra. A "láda" bizony annyiszor 250.000 aranyat ad, ahányszor felfedezésekor kinyitod. Nem mintha ekkor már nagy szükséged lenne aranyra, csak úgy megemlítettem, mert egy kis fejtörés után mégis rájöhetsz, hogyan hasznosíthatod az illegálisan szerzett javakat... A megjelent patch természetesen ezt a hibát is kijavítja.

Még egy kis segítség - a tizenöt obeliszk a következő helyeken rejtőzik:

1 - Sweetwater, 2 - Paradise Valley, 3 - Hermit's Isle, 4 - Kriegspire, 5 - Blackshire, 6 - Dragonsands, 7 - Frozen Highlands, 8 - Free Haven, 9 - Mire of the Damned, 10 - Silver Cove, 11 - Bootleg Bay, 12 - Ironfist, 13 - Eel Infested Waters, 14 - Misty Islands, 15 - New Sorpigal. Azaz minden térképen van egy. A számok akkor segítenek, ha esetleg valamelyik hiányzik, és nem tudod, melyiket hagytad ki.

53. A REAKTOR MEGSEMMISÍTÉSE

A Hive fedőnéven futó labirintus számomra elég nagy megpróbáltatást jelentett. A rengeteg devil teljesen kikészített. Mindazoknak, akik értetlenül állnak e tény előtt, el kell mondanom, hogy a magam részéről elvből nem használtam az "ősi" lézerfegyvereket szörnyek ellen. Csupán akkor adtam kézbe ezeket a techno szutykokat, amikor a reaktorhoz értem. Ennek köszönhetően ez az egyébként meglehetősen kicsi, a Varnhoz képest lehangolóan kidolgozatlan dungeon igazi végső próbatételt jelentett a száztizenötös szint körül mozgó partymnak. Felhívom a figyelmed továbbá arra, hogy itt nem használható a Lloyd's Beacon spell, sőt aludni sem lehet. Ha nem loholsz el mellette, találhatsz viszont egy hordót, ami legalább a HP utántöltéséről gondoskodik.

Minden lézerfegyverhasználónak ajánlom, hogy nyugodtan menjen real-time, hiszen ha a karakterek "blaster master"-ek, nem fognak számottevő ellenállásba ütközni. A másik kézbe még véletlenül se

adjatok fegyvert, mert a harc sebességében mindig a lassabb értékek számítanak, melyet ez esetben a karakter ráadásul egyáltalán nem használ. Szóval pajzsot a bal, blastert a jobb kézbe, s lehet doomozni…

Még valami: ha nem akarsz sebződni, a "flush is in progress" ideje alatt ajánlatos a védettséget adó kék négyzetekre állni.

54. A KIRÁLYNŐ ELPUSZTÍTÁSA

Amint a reaktort megsemmisítetted (és nálad volt a scroll is), máris a királynővel szemben találod magad. Szegény, nem jelent túl nagy kihívást. Igaz, számos kísérője akad, de akárcsak a Diabloban, itt is elég a főgonoszt elpusztítani. Az eszközt válaszd kedved szerint, magam részéről maradtam a sárkány leheleténél…

Ó, hát elérkezett a pillanat, nyertél. Enroth népe veled együtt fellélegezhet. Nem hiába áldoztál csaknem egy hónapot megmentésükre az életedből. Archibald azonban, úgy tűnik, nem fog tétlenkedni a közeljövőben. Addig, ha akarsz, még bolyonghatsz itt egy kicsit, hiszen a lovaggá ütés és az oklevél kézhez vétele után ismét New Sorpigal mellett találhatod magad…

TIPPEK, TRÜKKÖK, BUGOK ÉS EGYEBEK

Szentélyek. Ahhoz, hogy a szentélyekben való imádkozásnak eredménye is legyen, mindenképpen fel kell keresned a látnokot (Seer – Ironfist). Ő megmondja, abban a hónapban melyik oltárnál érdemes térdre borulni. Segítségként íme a lista. Használjatok Lloyd's Beacont!

Január – might – Bootleg Bay
Február – intellect – Misty Islands
Március – personality – Silver Cove
Április – endurance – Frozen Highlands
Május – accuracy – Free Haven
Június – speed – Mire of the Damned
Július – luck – New Sorpigal
Augusztus – fire – Kriegspire
Szeptember – electicity – Ironfist
Október – cold – Kriegspire
November – poison – Eel Infested Waters
December – magic - Blackshire

VARÁZSITALOK

A varázsitalok készítése ebben a játékban nem nagy művészet, bármelyik karakterrel megteheted. Mindössze növényekre és üvegekre lesz szükség. Összesen háromféle gyógynövényt fogsz találni, ennek megfelelően készíthetsz kék (magic), piros (cure) és sárga löttyöt (energy). Ezek keverékei már jóval

Név	Keverés	Hatás	Időtartam	Szín
Cure Wounds	üveg + Widoweep Berries	10 HP-t ad		piros
Magic Potion	üveg + Rhina Root	10 spell pontot ad		kék
Energy	üveg + Poppysnaps	10 pont az elsodleges képességekhez		sárga
Cure Poison	piros + kék	méregtelenít	ideiglenes	lila
Protection	piros + sárga	10 AC-t ad	ideiglenes	narancs
Resistance	kék + sárga	10 pont az ellenállásokhoz	ideiglenes	zöld
Stone Skin	kék + narancs	"kobor" hat órán keresztül	ideiglenes	fehér
Bless	lila + kék	"áldás" hat órán keresztül	ideiglenes	fehér
Extreme energy	narancs + sárga	20 pont az elsodleges képességekhez	ideiglenes	fehér
Haste	zöld + sárga	"sietség" hat órán keresztül	ideiglenes	fehér
Heroism	narancs + piros	"hosiesség" hat órán keresztül	ideiglenes	fehér
Restoration	lila + zöld	helyrehozza a karaktert, kivéve ha az halott vagy kové vált	ideiglenes	fehér
Super Resistance	zöld + kék	20 pont az ellenállásokhoz	ideiglenes	fehér
Supreme Protection	narancs + zöld	20 AC-t ad	ideiglenes	fehér
Divine Cure	Restoration + narancs	100 HP-t ad, de a karakter egy évet öregedik		fekete
Divine Magic	Super Resistance + zöld	100 spell pontot és egy évet ad		fekete
Divine Power	Extreme Energy + lila	20 szintet ad és egy évet öregít	ideiglenes	fekete
Essence of Accuracy	Bless + sárga	accuracy + 15, luck - 5	tartós	fekete
Essence of Endurance	Supreme Protection + sárga	endurance + 15, minden másból - 1	tartós	fekete
Essence of Luck	Super Resistance + lila	luck + 15, accuracy - 5	tartós	fekete
Essence of Intellect	Stone Skin + kék	intellect + 15, might - 5	tartós	fekete
Essence of Might	Heroism + piros	might + 15, intellect - 5	tartós	fekete
Essence of Personality	Restoration + kék	personality + 15, - 5 speed	tartós	fekete
Essence of Speed	Haste + piros	speed + 15, - 5 personality	tartós	fekete
Rejuvenate	Extreme Energy + zöld	helyrehozza a karakter életkorát, de az elsodleges képességekbol - 1		fekete

érdekesebb kombinációkat adnak, és a felhasználásuk is elég sokrétű. Szerintem fel fogjátok magatokat találni. Mindenesetre megkíméllek benneteket az életveszélyes kísérletezéstől, íme a teljes lista.

ELBŰVÖLT TÁRGYAK

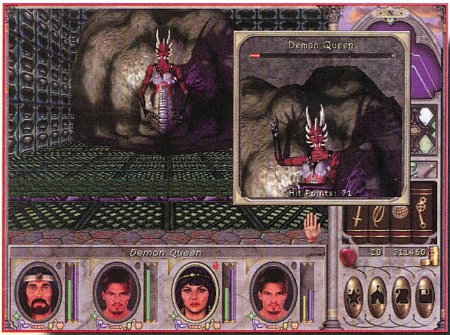
A játékban számos fegyver, páncél, gyűrű, medál stb. már megtalálásakor mágiát hordoz. Ám a legtöbb teljesen átlagos, hétköznapi. Ha viszont elér egy bizonyos szintet, akkor alkalmas varázslat "befogadására". Kizárólag az elementális, azon belül is a víz mágiájának az ismerői tudják alkalmazni az "enchant item" spellt, amivel varázslatos erővel ruházhatják fel a hordozót. Ez lehet fegyver, páncél, köpeny, öv, gyűrű,... szinte bármi. Néhány megkötés azért van. Egyrészt a tárgy értékének 450 arany felett kell lennie (fegyvereknél csak 250), másrészt bizonyos tárgyakat csak mesterszinten tudsz "elbűvölni". A sikeres varázslat szintén a víz mágiában elért skill függvénye. Az így felturbózott tárgyak értéke természetesen megnövekszik, tehát legtöbbször inkább az anyagi okok vezérlik az embert. Azért mester szinten már egész használható dolgokat hozhatsz létre. Ne lepődjetek meg, ha a varázslat nem sikerül, a tárgy bizony tönkre megy, de szerencsére javítható.

Talán leginkább ide kapcsolható a különlegesen erős mágiával felruházott tárgyak listája is. Ezeket a legendás hírű és nevű tárgyakat egyébként legtöbb esetben véletlenszerű helyeken fedezheted fel.

Íme a nagy nevek (ábécé, és nem fontossági sorrendben), a fegyvereknél csak az extrát írom, a sebzést nem. Megjegyzem, a lista valószínűleg nem teljes.

Aegis	shield	+29 AC, +30 luck, -20 speed, kővéváltoztatás elleni immunitás
Aphrodite	ring	+ 100 personality, - 40 luck
Apollo	chain	+ 20 resistance mindenhez, + 20 luck, - 30 endurance
Ares	mace	+ 30 Fire Damage, + 25 Fire Resistance
Artemis	bow	+ 20 Electricity damage, - 10 minden resistance-ből
Arthur	helm	\`Day of the Gods', + 25 spell pont
Athena	ring	+ 100 intellect, - 40 might
Atlas	cloak	+100 intellect, - 40 might
Conan	poleax	Devil és Dragon Slaying
Cronos	axe	+ 100 HP, - 50 luck
Excalibur	broadsword	+30 Might
Galahad	chain Armor	protection, + 25 HP
Guinevere	ring	+ 30 spell pont, extra Light és Dark Magic
Hades	longsword	+ 20 poison damage, + 20 luck, thievery, negative regeneration
Hera	amulet	+ 50 HP, + 50 Spell pont, + 50 luck, - 50 intellect
Hercules	sword	+ 50 might, + 20 endurance, - 30 intellect
Hermes	boots	+ 100 speed, - 40 accuracy
Igraine	ring	+ 25 spell pont, extra - Body, Mind, Spirit Magic
Lucius	boots	+ 30 speed
Merlin	staff	+ 40 spell pont, swiftness
Mordred	long dagger	vampiric
Morgan	amulet	+ 20 spell pont, extra Fire, Air, Water, Earth Magic
Odin	crown	+ 50 resistance mindenhez, - 40 speed
Pellinore	plate armor	+ 30 endurance, HP regeneration, hit recovery
Pendragon	cloak	+ 30 luck, thievery, méreg immunitás
Percival	longbow	swiftness, carnage
Poseidon	trident	+20 might, +20 endurance, +20 accuracy, -10 armor, -10 speed
Thor	hammer	force
Valeria	shield	+30 AC, +30 accuracy
Zeus	plate armor	+50 HP, +50 spell pont, +50 luck, -50 intellect

Aréna. Igazán nem sok tippet tudok adni, mert nekem nem volt energián harminc-negyven alkalommal felvállalni ezt a kihívást, holott a Might & Magic sorozat előző



részeiben olyan negyven arena award után jutalom járt. Aki hajlandó erre időt áldozni, az vasárnaponként Ironfist istállójából utazhat a helyszínre. (Szóljatok, ha valamiből kimaradtam!!!)

Látnok. Ha valamilyen véletlen folytán elveszítenél egy már megtalált, fontos tárgyat, menj el a Ironfistbe a Seerhez. Mondd neki: "I lost it", és megkapod ismét.

Cirkusz. Ha már tudsz repülni, és ismered a Lloyd`s Beacon spellt is, akkor érdemes játszani a cirkuszban. Pakolj fel arany piramisokból! Tudod, a kövek 1, a toll 3, a lóhere 5 pontot érnek, és a fősátorban a sárkány 30 pontonként ad egyet. (Nem érdemes hatvan pontnyi cuccal odamenni, mert akkor is csak egyet ad.) Tudom, kicsit időigényes, de megéri. Ugyanis ha ezeket nem annak a gyűjtőnek viszed, aki a Free Haven közeli faluban lakik, hanem eljuttatod a Dragonsand déli félszigetén fekvő településre, akkor igen értékes és hasznos páncélokat, fegyvereket, gyűrűket és egyéb cuccokat szerezhetsz. Ugyanitt cserélheted el a piramisban talált lámpásokat drágakövekre. Szóval, amikor itt jársz a pedastal quest ügyében, hagyj itt egy beacont, jó szolgálatot fog tenni. Mindez anyagi haszonszerzés szempontjából sem utolsó, ha a stuffokra esetleg nincs szükséged. Hiszen a játékokon piramisonként mindössze 2-300 arany fogy, míg a kapott stuffok 4-5000 aranyat is megérhetnek. (Thx to Bird!)

New World Computing. A NWC labirintusban találsz majd egy olyan kockát, ami az összes alapértékhez ideiglenesen 256 pontot ad. Vészhelyzet esetére ide is tehetsz egy Lloyd's beacont...

Q. Mindenképpen keresd meg Q-t a Temple of the Snake labirintusban, hiszen nála van a Horn of Ros, mely lehetővé teszi, hogy lásd a szörnyek hit pontjainak számát.

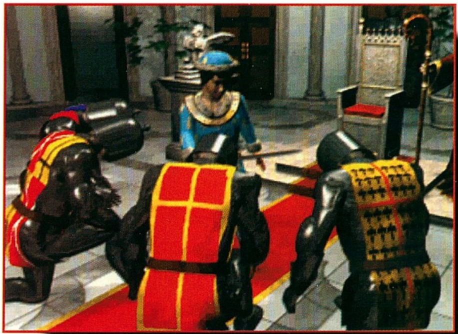
Tolvajok! Vigyázz a tolvajszerű ellenfelekkel (rogue, thief), mert valóban elcsenhetik a cuccaidat. Jobb, ha nem engeded őket a közeledbe.

Fegyver kombináció. Ha a harcos karakterek jobb kezében spear, míg a balban kard van, egyrészt nagyobbat sebeznek, mint két karddal, másrészt az AC értékük is magasabb (persze ehhez mindkét skill – sword, spear - mesterszinten szükséges).

Kereskedelem. A merchant skillt érdemes felvinni mesterszinten 15-re. Ekkor már mindent valós áron szerezhetsz be és adhatsz el. Pénzhiány esetén bevált trükk megvenni olyan tárgyakat, melyekre enchantment pakolható. Némi mágia bevetése után egész jó haszonra lehet szert tenni. Gondolom, mondanom sem kell, hogy a talált 'mezei' tárgyakat is vétek csak úgy, simán eladni!

Dungeon	Hol		Ki illetve mi van ott ?	Quest
Abandoned Temple	New Sorpigal	Ny	candelabra, spiderqueen heart, Angela	4.5.6.
Agar's Laboratory	Kriegspire	É	Agar	
Castle Alamos	Eel Infected Waters		memory crystal beta	47
Castle Darkmoor	Mire of the Damned	Ény	memory crystal delta, book of liches	25.48.
Castle Kriegspire	Kriegspire		memory crystal epsilon, jew eled egg	41.46.
Caves of the Dragoon Riders	Kriegspire	Ny	diary pages	
Control Center	Free Haven		blaster skill, fegyverek	
Corlagan's Estate	IronFist	Dny	crystal of Terrax	23
Devil's Outpost	Kriegspire		rengeteg devil	17
Dragon`s Lair	Mire of the Damned		Longfang a sárkány	24
Dragoon`s Caverns	IronFist	D	letter, harp, flute	9
Dragoons` Keep	Free Haven	D	Mordred	19
Free Haven Sew ers	Free Haven		prince of thieves	29
Gharik's Forge	New Sorpigal		Hourglass of Time	13
Goblinw atch	New Sorpigal	Dny	scroll - code	3
Hall of the Fire Lord	Bootleg Bay		Crystal Skull, amber	42
Icew ind Keep	Frozen Highlands	Ny	dragon tow er keys	35
Lair of the Wolf	Blackshire	D	Pearl of Purity, Pearl of Putresence	38.40.
Monolith	Silver Cove	Dny	altar	32
New World Computing	Dragonsands		meglepetés	
Oracle of Enroth	Free Haven		oracle :)	
Shadow Guild	Frozen Highlands	Dk	info a tolvajok hercegéről	
Shadow Guild Hideout	IronFist	Ény	Sharry	7
Silver Helm Outpost	Mist	K	Melody Silver, Gharik's key	11.15.
Silver Helm Stronghold	Silver Cove		ankh	
Snergle Caverns	IronFist	Ék	Snergle`s axe	26
Snergle`s Iron Mines	Mire of the Damned	Ék	key to Snergle`s Chambers	
Superior Temple of Baa	Kriegspire	Ny	leleplezo levél	43
Supreme Temple of Baa	Hermit`s Isle		memory crystal alpha	45
Temple of Baa	IronFist		chimes of harmony	8
Temple of the Fist	Bootleg Bay	Ény	w icked crystal	16
Temple of the Moon	Free Haven	Ény	altar of the Moon	33
Temple of the Snake	Blackshire		Emmanuel, Q	37
Temple of the Sun	Bootleg Bay	Ny	chalice	28
Temple of Tsantsa	Bootleg Bay		Sherrel	20
The Hive	Paradise Valley		reactor, queen	53.54.
Tomb of Ethric the Mad	Free Haven	Dny	Ethric`s skull	21
Tomb of VARN	Dragonsands		control cube	49
Warlord's Fortress	Silver Cove		w arlord	22

Bug. Sajnos a program alkotói számos buggal is "megörvendeztettek" bennünket. A két legnagyobb hiba, amikor dungeon vagy map töltésekor kilép, illetve lefagy a program. Ezt elvileg megoldja a patch, de azért elmondom, mit lehet tenni (mert amikor mi játszottunk vele, bizony még nem volt). Ha valamelyik térképre nem enged be a program, akkor a helyzet viszonylag egyszerű. Az összes pénzedet tedd a bankba, és egyszer halj meg. Dungeon esetében nehezebb a helyzet, de megoldható, ugyanis minden labirintus bizonyos időnként lenullázódik. Ezt az időt kell "mindössze" kivárni, és működni fog. Ez például a control center esetében Eeriel tapasztalata szerint sajnos több mint egy év. Ennyit bizony senkinek sincs kedve elkocsmázni, ezért kénytelen volt a legegyszerűbb megoldást választani: kiirtotta a várost, majd ült Ironfist börtönében egy évet, aztán még egyet... Nem túl vidám dolog, de még mindig jobb, mint újrakezdeni.



Gyűjtők. Free Haventől nem messze van egy falu (északnyugatra), ahol fanatikus gyűjtők élnek. Itt szabadulhatsz meg számos, egyébként értéktelennek tűnő tárgytól (hárpia toll, négylevelű lóhere, boroshordó, amber, csontok, ...). A gongokat gyűjtő fickó velük ellentétben a városközpontban lakik. Még különcebb a kobratojásokra vágyó férfi, akit New Sorpigalban találsz.

Érdekes

Van jó néhány érdekes, más játékokra, filmekre utaló mozzanat a programban. Egyet-kettőt megemlítek, de figyeljetek, mert jó poénokat fedezhettek fel...

A Superior Temple of Baa-ban, ha megfogjátok a Baa fejeket sorban, akkor a Star Wars egyik kulcsfontosságú pillanatának párbeszéde áll össze.

White Cap istállója mellett lakik valaki a Dune világából, szóval be lehet köszönni a Harkonnen család egyik tagjának.

Úgy látszik, a Might & Magic VI készítői is kedvelik a Dungeon Keepert, hiszen Mistben egy kocsmát "The Imp Slapper" névre kereszteltek.

Ha a fegyverkovácsok nevére kicsit odafigyelsz, és ismered Roger Zelazny könyvsorozatát, megismerheted Amber hercegeit.

Az egyik legtöbb gondot okozó ellenfél, a cuisinart, valószínűleg a Wizardry sorozatra utal, melyben harcosod bőszen forgathatta az azonos nevű kardot.

Ha nem sikerül kinyitni valamelyik ládát, karaktered pont úgy dohog, mint Homer Simpson.

A VARN kódjai a Star Treket idézik.

...és így tovább...

Zárszó

Hmmm. Sokáig törtem a fejem, mit írjak ide, hiszen az előző számban már kiderült, mennyire magával ragadott a program. Az igazsághoz hozzátartozik azonban valami, amit el kell mondanom nektek. Egy hónapnyi játék után magam is csatlakoztam Enroth megmentőinek táborához, és be kell vallanom, lelkesedésem kissé megtört, amikor a Control Centerben megláttam az első robotot, és megtaláltam az ún. "ősi fegyvereket". Nem igazán tudtam (vagy talán nem is akartam) a számítógép terminált, a harcos kedvű fémgömböt, a lézerpisztolyokat és mechanikai kütyüket beilleszteni ebbe az egyébként a legapróbb részletekig kidolgozott, vonzó fantasy világba. Ez kimaradhatott volna, mert a győzelem öröme így nem volt az igazi. Persze ettől függetlenül az értékelésem nem változott, csak a kérdés bennem maradt. Miért?!

Lily

Thx to Bird, Chris, Dauby, Eeriel

Szám	Küldetés	Honnan	Hol	Megjegyzés
1	Sulman`s letter	start	New Sorpigal - Inn	
2	Sulman`s letter	New Sorpigal	Castle Ironfist	
3	Goblinw atch code	New Sorpigal - Tow n hall	Goblinw atch	
4	retrieve the candelabra	New Sorpigal	Abandoned Temple	
5	heart (Queen of the Spiders)	New Sorpigal	Abandoned Temple	
6	rescue Sharry	New Sorpigal	Shadow Guild Hideout	
7	rescue Angela	New Sorpigal	Abandoned Temple	
8	chime of harmony	New Sorpigal - Tow n hall	Temple of Baa	
9	retrieve harp	Castle Ironfist	Dragoon`s Caverns	
10	Nicolai	Castle Ironfist	cirkusz	
11	rescue damsel in distress (Melody Silver)	Castle Ironfist	Silver Helm Outpost	paladin > crusader
12	Lord Kilburn`s shield	Castle Ironfist	Blackshire (dél)	council quest
13	Hourglass of Time	Mist	Gharik's Forge	
14	Fountain of Magic	Mist	Bootleg Bay	sorcerer > mage
15	korrupció a Silver Helm Outpost-ban	Mist	Silver Helm Outpost	
16	destroy the crystal	Bootleg Bay	Temple of the Fist	
17	destroy the Devil's Outpost	Free Haven (Temper)	Devil's Outpost	council quest
18	knight's nomination from Chadw ick	Free Haven (Temper)	Rockham	knight > cavalier
19	lost artifact - Mordred	Free Haven	Dragoon`s Keep	
20	rescue Sherell	Free Haven	Temple of Tsantsa	
21	retrieve Ethric`s skull	Free Haven	Tomb of Ethric the Mad	
22	defeat the w arlord	Free Haven (Temper)	Warlord`s fortress	cavlier > champion
23	Crystal of Terrax	Mist	Corlagan`s Estate	w izard > archmage
24	slay Longfang	Castle Ironfist	Dragon Lair	crusader > hero
25	destroy Book of Liches	Darkmoor	Castle Darkmoor	
26	kill Snergle	Mire of the Damned	Snergle`s Caverns	
27	repair the temple (Free Haven)	Frozen Highlands (Stone)	Free Haven	cleric > priest
28	take the Sacred Chalice	Frozen Highlands (Stone)	Temple of the Sun	priest > high priest
29	prince of thieves	Frozen Highlands (Stone)	Free Haven Sew ers	council quest
30	fix the prices in the stables	Silver Cove (Lady Fleise)	kilenc istálló	council quest
31	visit the altar of the sun	Silver Cove (Lady Fleise)	Silver Cove (észak)	druid > grand druid
32	deface the altar	Silver Cove	Monolith	
33	visit the altar of the moon	Silver Cove (Lady Fleise)	Temple of the Moon	grand druid > arch druid
34	end w inter	Frozen Highlands (Stromgald)	Hermit`s Hut	council quest
35	key of the Dragon Tow ers	Frozen Highlands (Stromgald)	Icew ind Keep	archer > battle mage
36	reset Dragon Tow ers	Frozen Highlands (Stromgald)	hat Dragon Tow er	battle mage > w arrior mage
37	rescue Emmanuel	Blackshire	Temple of the Snake	
38	destroy the w erew olf`s altar	Blackshire	Lair of the w olf	
39	place the statuettes	Blackshire		
40	find Pearl of Putresence	Ghost of Balthazar	Lair of the w olf	
41	retrieve jew eled egg	Kriegspire	Castle Kriegspire	
42	unw ard the doors	Lord of Fire	Hall of the Fire Lord	
43	cure for Slicker Silvertongue	Castle Ironfist	Superior Temple of Baa	
44	expose the traitor	Castle Ironfist	High Council	
45	memory crystal alpha	Free Haven (Oracle)	Supreme Temple of Baa	
46	memory crystal epsilon	Free Haven (Oracle)	Castle Kriegspire	
47	memory crystal beta	Free Haven (Oracle)	Castle Alamos	
48	memory crystal delta	Free Haven (Oracle)	Castle Darkmoor	
49	retrieve control cube	Free Haven (Oracle)	Tomb of VARN	
50	obtain ancient magic	Free Haven (Oracle)	Royal Library	Ritual of the void !!!
51	find the third eye	Castle Ironfist (Nicolai)	Castle Ironfist (w ell)	
52	az obeliszkek titka	belso késztetés	Enroth	Wow !
53	a reaktor megsemmisítése	Free Haven (Oracle)	The Hive	Brrrrr!
54	a királyno elpusztítása	Free Haven (Oracle)	The Hive	Argh !

Quake 2

MISSION PACK: THE RECKONING

Megjött hát az első hivatalos kiegészítőlemez a Quake II-höz Q2MP néven. Kis keverés előzte meg a dolgot, ugyanis az eredeti

tervek szerint a csomagot az id Software készítette volna el. Mivel az id közben sorozatosan megváltoztatta a road mapet, (lásd a Trinity - Quake III - Quake Arena agóniát) a mission packet lepasszolták a Xatrix Entertainmentnek, annak a csoportnak, amely például a Duke Nukem motorra épülő Redneck Rampage Rides Again játékot is készítette. Azt kell, hogy mondjam, jól tették.

A Q2MP-ből kiadtak egy trailert is 10 megás .avi formátumban, ami igen impresszív volt a gyengécske videominőség ellenére is. Annyit látni lehetett, hogy néhány új fegyver, szörny kapott helyet a csomagban, amit az ember el is vár egy ilyen alkotástól, de hát, mint tudjuk, ez még nem garancia a sikerre, bár én megszállott Quake fanatikus lévén már előre dörzsöltem az internetszél koptatta kezeimet.

Ha van egy full Quake II a gépünkön, akkor neki is vághatunk az installálásnak. Rövid másolgatás után indítsuk is el GL-ben a játékot, kinek mi van, én Riván játszottam. A játék intrója igen béna, mondhatni gagyi, vagy graffiti szlengben: toy. Valami kis kapszulákban megyünk Strogg városba. A Q2-höz hasonlóan ismét lezuhanunk, ezúttal egy kis pocsolyában térünk magunkhoz a leszállókabinunk mögött. Szerencsére egyből felvehetjük a shotgunt néhány tölténnyel

egyetemben, ami jól fog jönni majd a mocsárban tenyésző, csapatokban rohamozó gekkek ellen.

Rögtön ilyenekkel akadunk össze a sziklás vidéken, amiken egyből látszik, milyen jó munkát is végeztek a Xatrix modellezői. Ezek a Gekk-ek kiugrálnak a vízből, hatalmas ugrásokkal próbálnak a közelünkbe jutni és valami sárga, gennyes folyadékot lövöldöznek, sőt, a vérük is ilyen, lehet, hogy köpködik, nem tudni. A pálya design fenomenális, gyönyörűek az apró sziklák, kis folyók, rejtett víztárolók. Nem sok dolgunk van, haladni előre, lőni a cuccot, aztán megtalálni a bunkert, amelynek bejárata éppen a csatornarendszeren keresztül vezet, hopp, de szépen robban, ha belelövünk.

Érdekes, hogy a Gekk-en kívül mindössze egyetlen új ellenfél került a palettára, ami nem is annyira ellenfél, hanem valami röpködő kis bigyó, egy javító robot, ami az ellenfeleket éleszti újra. Kapunk viszont hetet az eredetiek közül, kicsit felturbózva. Az alap csirke emberke (guard) mindjárt három változatban fordul elő, hyperblasterrel, Ion Ripperrel valamint lézerrel is támad. (Az Ion Ripper új fegyver, falakról visszapattanó lövedéket ereszt.) Aztán itt van a rakétavetős rüszmedék nő, aki ezúttal hőkövető rakétával nyomul, ami ugyan nem

A Quake-hez készített ***Scourge of Armagon*** volt kitűnő példája annak, hogyan kell egy igényes Mission Pack-nek kinéznie (emlékeztek még?) Nos, a Xatrix folytatta a "hagyományokat". Érdemes lenne Reckoning szervereket is indítani internetszerte.

fordul utánunk a sarkokon, de azért okozhat forró perceket.

Új fegyver a Trap (csapda) névre hallgató cucc, ami aktiváláskor a közeli ellenfeleket alakítja át kis csirke ízű energiabogyókká, némi életerőt biztosítva. Brutális fegyver a Phalanx, ami két kvantummeghajtású magnézium lövedéket böfög, nagyot szakítva. (Aztán csak óvatosan, nehogy vele szálljunk, ha közeli célpontra irányítjuk.)Négy uniton kell átverekedni magunkat, de ha ez nem lenne elég, ott a hét(!) deathmatch pálya (XDM1... XDM7 neveken), amiken akár az új fegyverekkel is összemérhetjük erőnket. (Az XDM7 az eredeti Q2DM1 pályának egy remix verziója, megarulez!!) Mondanom sem kell, baromi jók a pályák, pont ahogy kell. A single player része eszméletlen részletes kidolgozású és ötletes(!), a DM pályák pedig inkább nagy blokkokból állnak, a 3D-re, a rocketjumpra és a sebességre(!) kihegyezve. Igazán szuper az egész, ízig-vérig sikerült elkapniuk a pályatervezőknek az eredeti Quake II játék színvonalát. Komolyan mondom, el voltam ájulva. A nehézséggel már vannak gondok, hardon alaposan megizzasztja az ember lányát, de még az easy sem olyan easy, sőt. Hardon néhány részt kizárólag intenzív save-eléssel lehet csak teljesíteni. (Vagy én lennék béna? Nem hiszem, azok után, hogy belépve egy szobába, hat különböző helyről ontották rám a chainfire-t, visszaút meg nincs, lévén egy nagy darálógépen kellett odafelé átvergődni. Csuhé.)

Leszámítva a movie részeket, azt kell, hogy mondjam, a játék ROK! (Esetleg én vagyok túlontúl fanatikus, bár négymillió légy nem tévedhet...)

angelday
(angelday@pganet.com)

INFO

- Activision
- Xatrix
- Akció

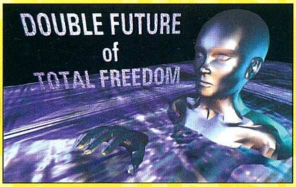
- Pentium 90
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Quake
- Unreal
- Duke

90%

BASE

SZOFTVER DISZKONT



TOP 10

1.	World Cup 98	5,550
2.	Starcraft	5,550
3.	Dune 2000	8,390
4.	Unreal	4,990
5.	Need for Speed 2	2,490
6.	Forsaken	5,290
7.	Ubik	5,990
8.	Battle Zone	8,490
9.	U.Soccer Man.98	6,990
10.	Queen The Eye	2,490

NE LAPOZZ TOVÁBB!

SZENZÁCIÓS ÁRAK VÁRNAK RÁD!

20 Wargames Classics	5,990 Ft
3D Ultra Pinball	1,990 Ft
7th Quest: Sold Out	2,290 Ft
Actua Soccer 2	5,990 Ft
Adidas Power Soccer	6,990 Ft
Age of Empires	9,990 Ft
Air Warrior III	7,990 Ft
Archimedian Dynasty	4,490 Ft
Ardeness Offensive	5,990 Ft
Armor Command	6,990 Ft
Armored Fist 2	6,990 Ft
Ascendancy	3,890 Ft
ATF: Classic	**2,290 Ft**
Award winers 4	4,490 Ft
Bad Mojo	2,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Big Hurt Baseball	2,990 Ft
Birthright	6,990 Ft
Blaster	2,490 Ft
Bloodnet	2,990 Ft
Brutal 3.5	2,990 Ft
Bubble Bobble	2,490 Ft
Bugriders	7,990 Ft
Bureau 13	2,990 Ft
Champ. Manager 97/98	6,990 Ft
Commando	**7,990 Ft**
Commodore 64 Pack	4,490 Ft
Conquest Earth	6,990 Ft
Constructor	7,990 Ft
Counter Action	7,990 Ft
Creature Shock:	2,290 Ft
Cyber Speed	3,990 Ft
Cyberbykes	2,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Earth	8,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
Dark Reign Expansion Pack	5,990 Ft
Dark Seed	2,990 Ft
Deathrap Dungeon	7,490 Ft
Death Rally: Replay	3,990 Ft
Defcon 5	3,990 Ft
Delta 5	3,590 Ft
Dementia	7,990 Ft
Descent	2,990 Ft
Descent Compilation	7,990 Ft
Diablo	7,990 Ft
Diablo: Hellfire	4,490 Ft
Die by the Sword	8,990 Ft
Dig-White Labell	3,990 Ft
Doom Trilogy	4,490 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft

Magyar nyelvű kézikönyvvel ellátott játékok:

3rd Millenium	7,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
F1 Racing	6,590 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Jack Orlando	2,999 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Ubik	5,990 Ft
World Cup 98	5,550 Ft
StarCraft	5,550 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft

Dune: Sold Out	2,290 Ft
Dune 2000	**8,390 Ft**
Dungeon Master II.	2,990 Ft
Earth 2140	5,990 Ft
Egypt 1156	8,990 Ft
Enemy Nations	7,990 Ft
Essential C.: Pitfall	4,490 Ft
Eye of the Storm	2,490 Ft
F-15	7,890 Ft
Fade To Black	3,490 Ft

Fantasy General	3,490 Ft
Fields of Glory:	2,290 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Final Liberation	8,490 Ft
Fleet Defender	2,290 Ft
Formula 1 97'	9,190 Ft
Frankenstein:	2,190 Ft
G-Nome	5,990 Ft
G.Police	7,990 Ft
Galapagos	8,490 Ft
Gender Wars	1,990 Ft
Goal: Sold Out	2,290 Ft
Gold Game 2	6,490 Ft
Gone Fishin'	3,590 Ft
Goosebumps	4,490 Ft
Grand Theft Auto	9,490 Ft
Great Battles of Hannibal	8,490 Ft
Great Golf	990 Ft
GT Racing 97	6,990 Ft
Guts'n'Gartels	6,990 Ft
Hand of Fate	2,290 Ft
Hard Core 4x4	3,990 Ft
Heavy Gear	7,990 Ft
HeliCops	5,990 Ft
Hellbender	4,990 Ft
HeroQuest	2,690 Ft
Hexen II Mission Pack	6,490 Ft

Hive	4,990 Ft
Human Onslaught	8,490 Ft
Hupikék Törpikék	4,790 Ft
Hupikék Törpikék 2	6,990 Ft
I War	8,490 Ft
Imperialism	8,490 Ft
Incoming	8,990 Ft
Incubation: Wilderness	4,490 Ft
Iron Man X-O Manow	2,990 Ft
Jack Nicòlaus Golf	1,490 Ft
Jack Orlando	2,299 Ft
Jedi: Mysteries of Sith	2,590 Ft
Joint Strike Fighter	7,490 Ft
Journeyman Project	2,990 Ft
Judge Dredd:	2,190 Ft
Jungle Strike	2,690 Ft
Kingdom O'Magic	1,990 Ft
Klik & Play	5,490 Ft
Last Dynasty	3,990 Ft
Lego Island	6,490 Ft
Lomax /Argentum/	3,590 Ft
Longbow 2	8,990 Ft
Longbow Classic	**2,290 Ft**
Lords of Magic	6,490 Ft
Lords of Midnight	3,990 Ft
Lords of the Realm 2	5,990 Ft
Lords of the R.2: Siege	2,990 Ft
Lunicus	3,590 Ft
Lure of the Temptress	2,290 Ft
Maabus	4,990 Ft
Magic the G.: Mission	4,990 Ft
Magic the G. Battlemage	2,990 Ft
Mandarine Prince	2,990 Ft
Manic Karts	2,290 Ft
Manx TT	8,490 Ft
Mechwarrior 2: Essential	3,590 Ft
Mechwarrior 2: Miss.	5,990 Ft
Mega Traveller I	990 Ft
Megapak 5	3,290 Ft
Megapak 8	7,190 Ft
Megarace 2	3,490 Ft
Megasixpack	3,990 Ft
Men in Black	6,990 Ft
Microcosm	1,490 Ft
Millennia	3,990 Ft
Motorhead	8,490 Ft
Nascar 2	1,990 Ft
Nascar Racing	2,990 Ft
Nascar Track Pack	2,490 Ft
Necrodome	4,990 Ft
Need for S. 2 SE	**2,490 Ft**
Netstorm	7,990 Ft
NFL Quarterback Club 96	2,190 Ft
NHL 96	2,990 Ft
Nigel Mansell's	1,990 Ft
NitroRiders	6,390 Ft
Noctropolis	3,990 Ft
Nomad	2,990 Ft
Normality	4,990 Ft
Ocean Trader	3,490 Ft
Outpost 2	8,490 Ft
Overboard	8,490 Ft
P.A.W.S.	3,990 Ft
Pacific General	8,490 Ft
Panzer General 2	8,490 Ft
Pax Corpus	5,550 Ft
Phantasmagoria	3,590 Ft
Plane Crazy	7,390 Ft
Power Boat Racing	8,190 Ft
Power Rangers	2,990 Ft
Premier Manager Jc	1,990 Ft
Premier Maneger 2	1,990 Ft
Privateer 2: Classics	3,990 Ft
Protostar	1,490 Ft
Psychotron	1,990 Ft
Quake II	7,890 Ft

Quantum Gate	1,490 Ft
Quarantine,	4,490 Ft
Queen The Eye	2,490 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Red Baron 2	7,490 Ft
Redline Racer	5,890 Ft
Redneck Rampage 2	9,990 Ft
ReLoaded	3,690 Ft
Retribution	1,990 Ft
Ridle of Master Lu	4,990 Ft
Road Warrior	3,990 Ft
Roberta Williams	4,990 Ft
Sandwarriors	3,990 Ft

+Ajándék játék

Z	Bleifuss
King´s Quest 7	Tilt
Panzer General	Kinght´s Chase
Virtua Fighter	Int. Tennis Open
War Wind	Age of Riffles
Action Soccer	Solar Crusade
Bermuda Syndr.	Toonstrock
Caos Control	Hind
A4 Networks	Orion Burger
Baphomets Fluch	Schatten Uber Riva
Earthsiege 2	Air Power
Star General	Apache Longbow

Scorched Planet	999 Ft
Seal Team	1,990 Ft
Senible Golf	2,290 Ft
Shadow Warrior	7,990 Ft
Shadowmaster	8,490 Ft
Shanghai Dynasty	7,190 Ft
Shanghai: Essential	3,590 Ft
Shivers	3,990 Ft
Sim Safari	7,490 Ft
Ski Racing	5,990 Ft
Space Bucks	4,490 Ft
Space Crusade	1,990 Ft
Space Hulk	1,990 Ft
Space Quest	1,990 Ft
Spiders	890 Ft
SPQR	3,990 Ft
Spycraft: Essential	3,590 Ft
Star Rangers	2,490 Ft
Star Wars: Rebellion	9,390 Ft
StarCraft	**5,550 Ft**
Starfighter 3000	4,990 Ft
Steel Panthers 3	8,490 Ft
Steel Panthers II	7,690 Ft
Strike Commander	1,990 Ft
Subwar 2050:	2,290 Ft
Super Karts	2,290 Ft
SWIV	5,490 Ft
System Shock	3,490 Ft
Take No Prisoners	5,990 Ft
Tarot	2,990 Ft

Team Suzuki	1,990 Ft
Tenka	8,490 Ft
Terminal Velocity	4,490 Ft
Terranova	4,990 Ft
Tom Clancy's: Politika	8,490 Ft
Tomb Raider 2	5,990 Ft
Tomb Raider: Extra	4,490 Ft
Total Annihilation	8,790 Ft
Total Heaven	8,790 Ft
Tower of Darkness	4,490 Ft
Trophy Bass 2	6,590 Ft
Ubik	5,990 Ft
Ultima Online	8,990 Ft
Ultimate RPG	7,990 Ft
Unreal	**4,990 Ft**
USCF Chess (interplay)	7,190 Ft
Ult. Soccer Manager 98	6,990 Ft
USNF'97	3,490 Ft
Utopia	1,990 Ft
Victory	2,990 Ft
Virtual Karts	3,990 Ft
Virtual Pool 2	7,490 Ft
Virtual Pool	2,290 Ft
Warcraft	2,290 Ft
War Games	**8,390 Ft**
Warhammer	3,490 Ft
Wing Commander Armada	3,990 Ft
Wing Commander III.	3,490 Ft
Wing CommanderV.	7,790 Ft
Wipeout	4,990 Ft
World Cup 98	**5,550 Ft**
Xenocracy	**8,390 Ft**
X-Wing: Balance of Power	4,590 Ft
XS	5,990 Ft
X-Files a játék	**8,390 Ft**
Zodiac Game Pack	1,290 Ft
Zool	2,690 Ft

Sex

Vivid Erotikus sorozat	2,990 Ft
Carol Lynn Sex Video	1,590 Ft
Sexy Clips Interactive	1,390 Ft
Sexy Cover Girls	699 Ft
Sexy Vibrations	1,390 Ft
Carol Lynn - Sugar Girls	1,490 Ft

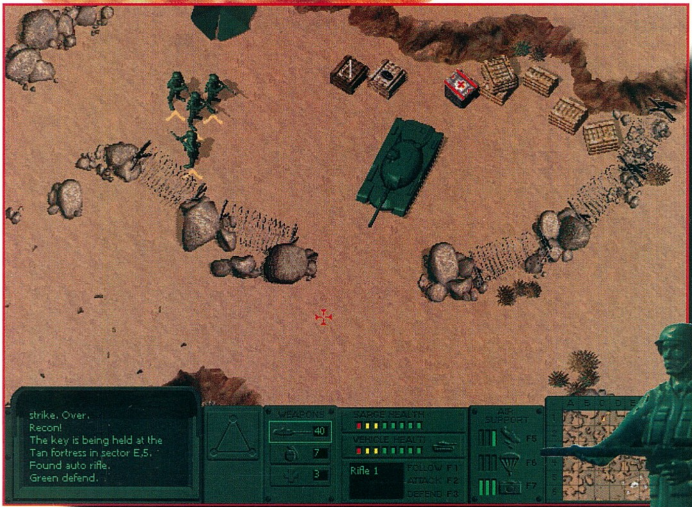
BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.
Tel.: 351-8395
Hétfőtől vasárnapig
10-20h-ig

ÁRAINK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK

Army Men

PLASZTIK KATONA, PLASZTIK BOMBA, PLASZTIK JÁTÉK



Nem tudom milyen megfontolás vezeti a software kiadó cégeket, hogy nagyon hasonló programokat jelentetnek meg gyakorlatilag azonos időben, azonban gondolom Ti is észrevettétek, hogy nagyon sokszor így történik. Nos, az Army Men ugyan egy kicsivel előbb jelent meg (legalább is az USA-ban), azonban a nagy riválissal a Commandos-szal egy időben került a tesztasztalra.

Az alaptörténet egy szokásos háborúról mesél nekünk, mely csak abban különbözik a megszokott vérontástól, hogy itt abszolúte nem folyik semmilyen testnedv, maximum némi olvadt műanyag freccsen szerteszét. A teljes hadseregünk a jól ismert zöld színű játékkatonákból áll, de még az ellenfél is nagyban hasonlít a műanyag katonákra, csak ők a sárgábbik fajtából valók. Ennek következtében harc közben a leszakadó kis műanyag darabkák leszakadásából követhetjük nyomon a találatainkat. De most nagyon előreszaladtunk, lássuk csak sorban a dolgokat.

4 nagyobb tereptípuson vehetünk részt a küldetések során. Mindegyik tájnak megvannak a sajátosságai, azonban ezek nem olyan nagy durranások, hamar rá fogtok jönni, hogy mivel akartak felbosszantani a designerek titeket. Az egyes küldetések sorban követik egymást (hmmm ki gondolta volna), néha nem csak az kapcsolja össze őket, hogy a befejező és a kezdő pozíció azonos, hanem sokszor az előző feladat során megszerzett dolgokat kell felhasználni, vagy éppen megvédeni a következő küldetés során. A fontosabb dolgok (ami mindenképpen kell a küldetés sikeres végrehajtásához) persze ismét előkerülnek, ha újra kell kezdenünk a feladatot.

Save nincs, a program tárolja a teljesített küldetéseket, melyeket

természetesen bármikor újrajátszhatunk.

Minden küldetés előtt egy elég tűrhető eligazítást kapunk, melyet bármikor meghallgathatunk újra, illetve a terepről és a megközelítési lehetőségekről készült térkép is mindig a rendelkezésünkre áll. Persze ez nem mindig a legjobb lehetőséget tünteti fel de arra nagyon jó, hogy nagyjából tisztában legyünk a feladattal.

Általában egyedül indulunk a feladatunkra, nagyon ritkán kapunk segítséget. Ha mégis kapunk társakat, akkor ezeket az F1 (követés), F2 (támadás), F3 (védekezés) gombokkal bírhatjuk cselekvésre. Az elsőnél csak kullognak utánunk és a feltűnő ellenfelekre vetik magukat. A másodiknál már megkeresik az ellenfeleket, míg a harmadiknál egy kijelölt területet védenek plasztik fogytáig. Ha netalántán valamilyen motorizált egységet kapunk, akkor ezeket az F4 használatával vehetjük igénybe. 4 típust találhatunk a játékban. A leggyakrabban a dzsippel és a tankkal találkozhatunk. Mindkettő fel van fegyverezve, az előbbi géppuskával, míg az utóbb természetesen löveggel. Igazából

nagyon jól hangzik, hogy egy tankkal rohangásszunk, azonban tipikusan mindig olyankor kapunk tankot, amikor valamilyen lehetetlen terepen teljesítünk szolgálatot. A féllánctalpas és a teherautó inkább csak cél objektum lehet a küldetésekben. Az előbbi azért jobban elboldogul magában is, a beépített géppuska a sima katonák ellen elégséges védelmet nyújt. A más fegyverzettel rendelkező katonák (pl mortal) azonban nagyon hamar (akár egy lövéssel is) kikészíthetik, így nagyon kell vigyáznunk rá.

Extra lehetőségnek számít a légierő nyújtotta támogatás, mely

háromféle módon nyilvánulhat meg. A legegyszerűbb a bombázás, mely során a terepre berepül egy gép és az adott célpontot megszórja. A gyalogos egységek észreveszik a támadást (akárcsak a gránát dobást és a többi hasonló lövést) és szétszóródnak. Az ellenséges motorizált egységek szerencsére csak az orruk elé néznek, így remek kis kacsavadászatot lehet rendezni közöttük. Elsősorban ezek ellen érdemes bevetni a légierőt, illetve

természetesen a nagyobb épületek ellen.

A következő segítség is az égből érkezik 3-4 gyalogos kíséretében, akiket természetesen valamely cél leküzdésében, vagy pusztán csak a mi kísérgetésünkre is használhatunk. Utolsónak egy kis felderítés marad, mely az összes ellenséges egységet megmutatja egy kis ideig a térképen. Elvileg a rendes tájon is feltűnnek ellenfeleink, azonban ez nem mindig jön be, ki tudja miért.

Az irányítás elég egyszerű lesz, hiszen gyakorlatilag bármire átállíthatjuk ha nem tetszik nekünk az alapbeállítás. Katonánk mindig a piros célkereszt irányába fog haladni, illetve tüzelni. A mozgatás jobbra-balra forgatással történik. Egérrel is lehet játszani, én személy szerint nem ajánlom, de mondjuk egy Quake egerezőnek lehet hogy meg fog felelni. Mindig a Space szolgál az aktuális fegyverrel való tüzelésre. Ha gépfegyvert használunk, akkor egyes lövéseket tudunk leadni vele, ha pedig egyéb dobó (gránát), vagy lövő (pl mortal) fegyverrel rendelkezünk, akkor a Space nyomvatartása mellett határozhatjuk meg a lövés helyét. Az aknákat és a robbanószereket is így telepíthetjük. A viszonylag minimálisnak mondható egészségügyi ellátásból 2 fajta is létezik. Az egyik maximumra húzza fel az energiánkat, míg a másik csak tölt rajta valamennyit.

A küldetések annyira változatosak, hogy igazából nem lehet kategorizálni őket. Ami mindegyikre igaz, az az, hogy a második szinttől kezdve vért (plasztikot) fogunk izzadni némelyik teljesítésével kapcsolatban. Nem is azért mert olyan nagyon nehezek lennének (legalább is nem mindenhol), hanem azért, mert annyira ki vannak számolva a lépések, hogy az fantasztikus. Sajnos a real-time harcrendszer nem tett valami jót a játéknak feltéve persze, ha stratégiának szánták és nem akciónak. Néha annyira minimális az esélyünk ellenfeleinkkel szemben, annyian jönnek ránk egyszerre, hogy komoly fejtörést okozhat a megoldás. A ledühítőbb persze a védetlenségünk lesz, hiszen a tereptárgyak inkább csak gátolják az embert a mozgásban, mint segítik a védekezésben. Sajnos nem különösebben jobb a helyzet a fegyvereinkkel sem, hiszen csak a géppuskával lehet menet közben lőni (ezt érdemes is megszokni, hiszen így jókat lehet kaszálni), a többi fegyvernél (na jó a lángszórónál sem) meg kell állnunk ha használni akarjuk. Ez főleg a dobás meghatározása miatt lehet így, azonban nem értem, hogy miért nem lehet mondjuk egy gránátot menet közben eldobni. Egyébként nagyjából reális a dolog, csak nagyon látszik, hogy direkt nehézre készítették a pályákat, mely néhol

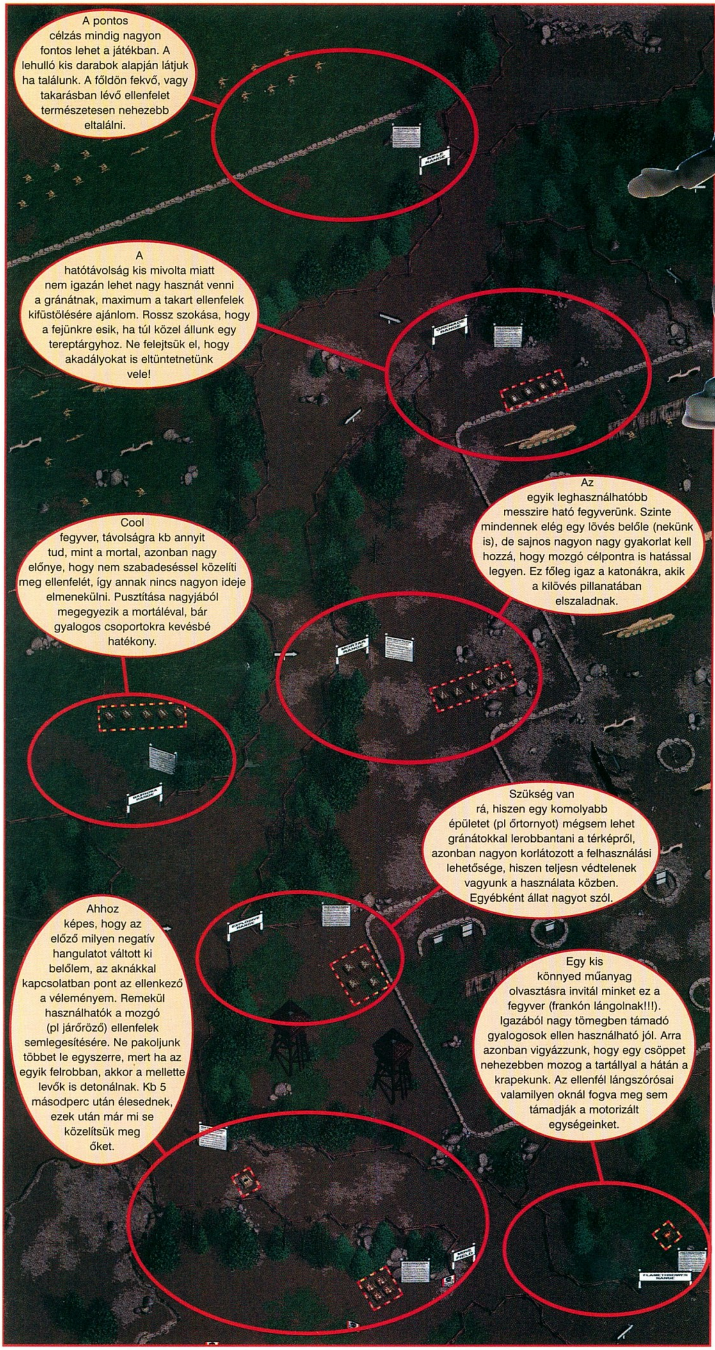
INFO

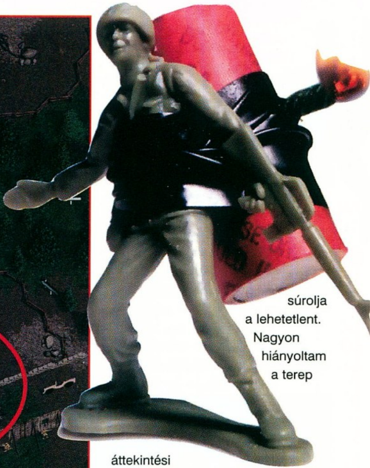
- 3DO
- 3DO
- AKCIÓ-STRATÉGIA

- P100
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

◆ COMMANDOS

82%





súrolja a lehetetlent. Nagyon hiányoltam a terep áttekintési lehetőségét (fényképezés után), hiszen ilyenkor csak úgy nézhetünk körbe, ha bombázást választunk, amiből viszont csak úgy lehet kilépni, ha ledobjuk a szeretetcsomagot (gratulálok...). Az viszont már nem csak zavart, hanem el is keserített, hogy nem lehetett nagyon felbontásra kapcsolni, minek tárja ki az ember az ablakait 1024*768-ra, ha nem azért, hogy átlássa a játékterületet. Nagyon kellemetlen, hogy a 640*480-as képernyőn, ha felül vagy alul közelítünk meg egy ellenfelet, akkor ő az esetek többségében előbb vesz észre minket mint mi. Ez egy tank esetében több mint kellemetlen.

A grafika mint olyan megfelelő, a katonák és egységek mozgása és megjelenítése elég plasztikusra (Érted Plasztikus... HEHE) sikeredett. Ennél már sokkal rosszabb a géphangon előadott eligazítás, mely a kezdőkép lelövése után is rendíthetetlenül folytatja mondanivalóját. Az effektek elmennek, egyszóval átlagosak.

TIPPEK, TANÁCSOK:

- érdemes megfontolni, hogy a lehetséges helyekre (F1, F2, F3) milyen fegyvereket pakolunk be, mert bizony ez a 3 lehetőség nagyon szűkös. Az első slotba csak a gépfegyver, míg az utolsóba csak az akna, robbanószer és térsai kerülhetnek, így érthető, hogy a 2 második slot minél jobb kihasználása nagyon fontos
- néha találhatunk extra ládákat is (pl az A betűvel jelöltet), ezeket minden esetben vegyük fel, mert hasznos dolgokat találhatunk benne. Az említett A betűs pl Auto-Shot-ot

tartalmaz, mely megnöveli a lövésünk távolságát és pontosságát.

- ha egy mód van rá, akkor ne hagyjunk a hátunk mögött ellenséget, mert a program kedvenc szokása, hogy a már lehegyott ellenfeleket utánunk küldi...

- ha beszállunk egy motorizált egységbe, akkor előtte frissítsük fel vezetési tudományunkat, mert bizony elég nehéz lesz irányítani a jószágokat. A leghúzósabbak a kivágott farönkök, úgy el lehet bennük akadni, hogy csak na. Ha pedig leállunk, akkor semmi nem ment minket meg a szétcincálástól.

- a saját egységeink nem nagyon vigyáznak a gyalogosokra, a mieinket is gond nélkül eltapossák

- ha természeti akadály áll elénk (fal, sövény stb), akkor nyugodtan használjuk a fegyvereinket ez ellen is, szép csinos lukat lehet robbantani a falakba

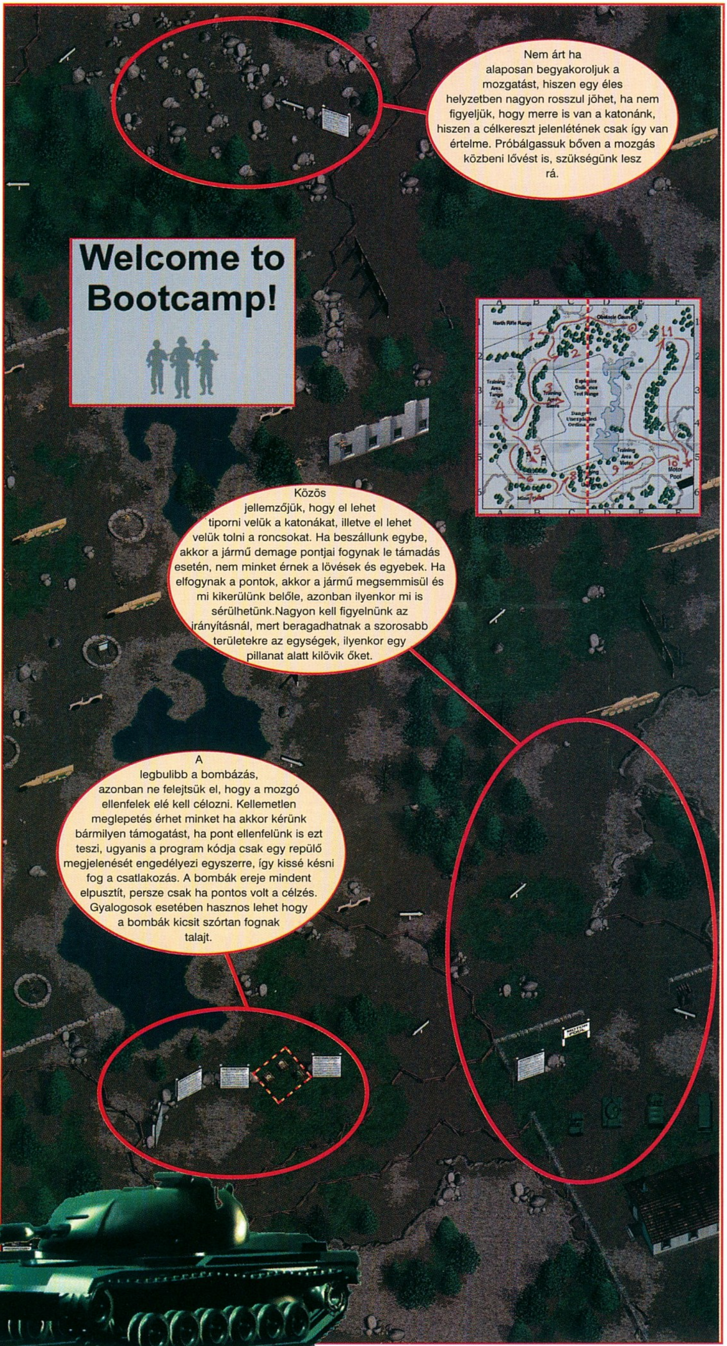
- óvakodjunk a felbukkanó helikopterektől (kivéve attól, ami elrepít minket a következő helyszínre), mert semmi jót nem jelentenek, és igazából tenni sem tudunk ellenünk semmit

- ha egy ellenséges csapat felé közeledünk, akkor próbáljuk meg kiszúrni a mortalost/gránátost, egyszóval azt, aki a nagyobbat tud durrantani. Az első célpontunk (ha megy) mindig ő legyen. Ha nem megy akkor csaljuk arrébb őket, végezzünk a sima fegyveresekkel, majd vegyük gondjainkba a gránátost

- nem kell egyébként beijedni ezektől a fickóktól a lényeg az, hogy sose álljunk meg, mert akkor eltalálhatnak. A töltési/dobási szünetekben simán leszedhetjük a manust. Amire nagyon kell figyelnünk az az, hogy még véletlenül se forduljunk meg, mert ilyenkor nagyon sok időt tölt egyhelyben a figuránk, ha mindenképpen erre van szükség, akkor tegyünk egy nagy kanyart a fordulás helyett.

Nem tudom kinek mennyire fog tetszni az Army Men, sőt azt sem tudom, hogy találkozhattok e egyáltalán az Army Men-nel a hazai boltok polcain (utolsó információim szerint kérdéses a dolog), azonban a Commando árnyékában valószínűleg nagbyon kevesen fogtok felfigyelni erre a programra. Nem lenne egyébként olyan rossz a dolog, sőt nekem kifejezetten tetszett az ötlet és a megvalósítás, csak egy kicsit eltúlozták a fiúk a nehézséget, de hát láttunk mi már nem is egy hasonló durva játékot.

Bear™

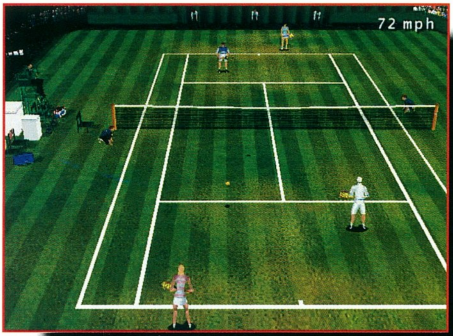


Game, Net & Match!

AMIKOR GÖRÖNGYÖS A TENISZPÁLYA

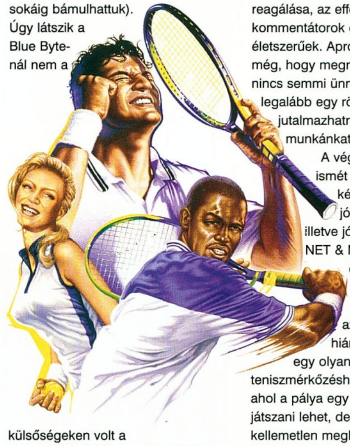
Mitől jó egy számítógépes játékprogram? Erre a kérdésre nehéz objektív választ adni, a vélemények sokszor eltérnek egymástól. Ezt a kérdést bizonyára a programkészítők is felteszik maguknak, mielőtt hozzálátnának munkájukhoz. Nem lehetett ez másként a Blue Byte cégnél sem: elhatározták, hogy egy olyan teniszprogramot írnak, mint eddig még senki más. Igen ám, de miben különbözzön az eddigiektől? Legyen látványosabb? Esetleg az irányítás, a kezelhetőség legyen jobb? Netán játszhassunk vele az interneten is? A legjobb lenne, ha mindezt tartalmazná a program, de vajon lehetséges-e ez? Számomra úgy tűnik, hogy csak részben, legalábbis a GAME, NET & MATCH! esetében.

Úgy tíz évvel ezelőtt Németországban alakult egy Blue Byte nevű szoftver cég, amely Great Courts nevű tenisz szimulátorával került be a köztudatba. A program sikeressé vált, de az idő előrehaladtával tovább kellett fejleszteni. Az eredmény a PRO TOUR TENNIS lett, amely a teniszprogramok közt szintén elismerést vívott ki magának. Az évek múlásával a technika fejlődött: elterjedt az internet, egyre jobb hardver eszközök kerültek a piacra. Ennek a fejlődésnek meg kellett felelni, folytatni kellett a programfejlesztést. Jött tehát a GAME, NET & MATCH!



Ez a program számtalan lehetőséget kínál a virtuális tenisz kedvelőinek: játszhatnak egyes vagy páros mérkőzést, szerepelhetnek a nagy nemzetközi bajnokságokon, ha ügyesek, felkerülhetnek a világranglista élére, de egymással hálózaton vagy az interneten keresztül is nagy csatákat vívhatnak. Arra is van mód, hogy tenisztudásunkon csiszoljunk, azaz több mint tíz ütésfajtát gyakorolhatunk az edzőpályán. Beállíthatjuk, hogy milyen pályán (salak, füves stb.), hány játszmás mérkőzést akarunk játszani. Nemcsak azt választhatjuk ki, hogy a meglévő hat-hat férfi illetve női játékos közül melyiket irányítjuk, hanem saját magunk is létrehozhatunk játékosokat, azok tulajdonságait (tenyeres, fonák, szerva, röpte, sebesség, erősség) mi állíthatjuk be (egy-egy tulajdonságot egytől tízig osztályozhatunk, de hatfelé összesen harminc pontot lehet szétosztani). A kreált játékosok a világranglista végére kerülnek, de kitartó munkával feljebb lehet jutni. Erre egyébként csak akkor van lehetőségünk, ha egy teljes szezont végigjátszunk, ugyanis a tornákon nyújtott teljesítményünk alapján változhat helyezésünk. Az interneten játszóknak még külön rangsoruk is van, amelyet az egymás ellen vívott mérkőzések alakítanak. Szóval számos variáció minden, csak tudjunk választani a sok lehetőség közül. Amint eldöntöttük, hogy milyen játékot akarunk játszani, irány a teniszpálya!

És itt ér bennünket az első, de annál nagyobb csalódás. 1998-ban 3Dfx kártyát használva is csak ilyen silány a kinézet? Az elnagyolt háttér, a kétdimenziós közönség igencsak kiábrándító látványt nyújt. A hálónál levő labdaszedők amikor munkájukat végzik, és átszaladnak a háló előtt, mintha homokban járnának, tudniillik a lábuk bokától lefelé valahol a pálya talajában eltűnt. Mihez kell akkor vajon ez a viszonylag erős alapkonfiguráció? Pedig amíg eljutottunk idáig, az sem volt rövid idő (mármint a Loading feliratot sokáig bámulhattuk). Úgy látszik a Blue Byte-nál nem a külsőségeken volt a hangsúly. No, mindegy, legalább a játék többi része azért élvezhető. Már egy-két lejátszott mérkőzés után összegyűjthetünk annyi tapasztalatot, hogy akár a világelsőt is könnyedén legyőzzük. Közben azért némi bosszankodásra adhat okot a számítógép által irányított ellenfél játéka, néha ugyanis elérhetetlennek tűnő labdát ad vissza látványos vetődéssel. Biztosan Boris Becker volt a minta a játék készítőinek... Egyébként a mi játékosunk is képes ritkán ilyen bravúrra, de nem elsősorban efféle mutatványokkal nyerhetünk meccseket. Inkább jól irányzott pörgetésekkel, röptékkel, pontos átemelésekkel győzhetünk. Érdekesség, hogy játékosunk fejlődőképes, vagyis javulhatnak azok a tulajdonságai, amelyeket az elején beállítottunk. Például ha sok pontot szerzünk a hálónál, teniszezőnk röpte mutatói elérhetik akár a maximális tízes minősítést. Az utóbbi mondatokból is kiderül, hogy a játék igenis jól játszható, s ez némi gyógyír a grafika okozta panaszokra. A hangok is jók, a közönség reagálása, az effektek, a kommentátorok egészen életszerűek. Aprócska hiányosság még, hogy megnyert torna után nincs semmi ünneplés, kupaátadás; legalább egy rövid ceremóniával jutalmazhatnák fáradságos munkánkat...



A végső minősítéskor ismét az elején feltett kérdés merül fel: mitől jó egy játékprogram, illetve jó játék-e a GAME NET & MATCH!? A fentiek - és saját tapasztalatai - alapján mindenki maga döntse el. Én az említett hiányosságai alapján egy olyan "igazi" teniszmérkőzéshez hasonlítanám, ahol a pálya egy kicsit göröngyös: játszani lehet, de érnek néha kellemetlen meglepetések.

Noble

INFO

- MediaGames
- Blue Byte
- Sport

- P133
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- International Tennis
- Pro Tour Tennis

80%

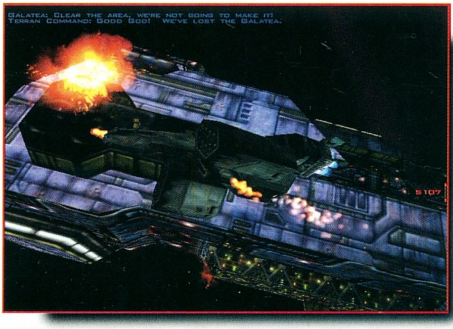
ELECTRONIC ARTS™
A szuperszámítógép újra támad
PC-n és Sony PlayStation-ön!
3D stratégia a klasszikus filmsiker alapjain!
Az első teljesen térbeli stratégiai játék!
Hamarosan megjelenik magyar kézikönyvvel!
200 DREADNOUGHTS
20 évvel ezelőtt már egyszer ellenünk fordult.
Azt hittük, azóta okosabbak lettünk.
20 év elég a tanulásra.
Neki is...
WARGAMES
H124/3.3 ▶ 520 PHOENIXS
2.300 HOVER TANKS
200 SHUTTLES
ENEMY POSITION...
NTERACTIVE STUDIOS
Windows® 95
ECOBIT
agyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselete.
nden jog fenntartva! 1998 © Electronic Arts - 1998 © Digital Studios - 1998 © MGM Interactive - EcoBIT
ormáció: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u. 25. - www.ecobit.hu - ecobit@mail.datanet.hu

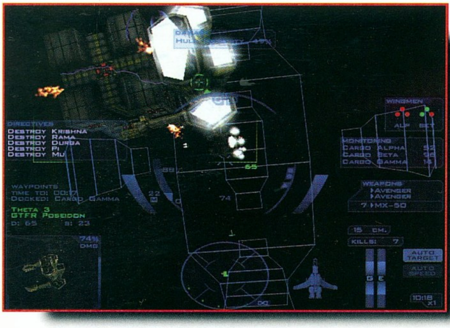
Conflict:Freespace

The Great War

Úgy gondolom, azt a címet, hogy Descent, már minden játékos ismeri. A Descent valamikor nagyon régen egy olyan játék volt, ami a 3D-s lövöldözős programok között új perspektívát nyitott a számunkra. Teljes háromdimenziós térben repkedve kellett a meghibásodott bányászrobotokat terminálnunk, miközben néha azt sem tudtuk, hogy merre áll a fejünk. Valami hasonló átütő sikerre számíthattak az Interplay és a Volition inc. tervezői, amikor elkészítették első űrszimulációs játékukat, a Conflict: Freespace-t. Ahogy azt a reklám demonstrációs anyagukban megírták, itt már nem szabnak határt holmi falak, nem kell elmerülnünk óriási bánya komplexumokban, és nem kell azt keresgélnünk, hogy merre lehet kijutni, miután felrobbantottuk a fő-reaktort. Most a játékterünk a világűr.

Bevallom, azt gondoltam, nem biztos, hogy jó húzás lesz, hogy a Descent harmadik része ennyire stílust fog váltani, de később megnyugodtam, mert rájöttem, hogy a Freespace nem egy harmadik rész, hanem egy különálló epizód. Számban nem sok konkurenciára akadhat a Freespace, vetélytársnak leginkább a Wing Commander sorozat és az X-Wing vs. Tie Fighter említhető meg. A fiúk megpróbáltak minden olyan dolgot átvenni a saját projectjükbe, ami ezekben hasznos és igazán jó volt. Gondolok most olyan apróságokra, mint például az, hogy vezérelhetjük az űrhajónk energiaelosztását az ágyúk, a hajtóművek és a pajzsok között, vagy például a TAB billentyű itt is az utánégető szerepét tölti be. Roppant hasznos dolgot tettek ezzel, így legalább nem kell senkinek sem új billentyűzetkombinációk megtanulásával bajlódnia, aki szereti az ilyen játékot, az már biztos, hogy játszott valamilyen hasonló programmal a közelmúltban. Ez viszont édes kevés ahhoz, hogy egy olyan játékot készítsenek, ami mindezeket a nagy neveket a pult alá söpri. Mind játszhatóságban, mind pedig grafikailag kell messzemenően olyat nyújtani nekünk, játékosoknak, ami miatt letesszük az ismert címeket, úgyhogy cselekedtek, és elkészítették végre a Freespace-t. Ahogy az évek peregnek, az elvárásaink is egyre nagyobbak lesznek, hogy Shoebaron barátom szavaival éljek: "... igen, így kell kinéznie egy ilyen proginak, nem úgy, mint az...". Nem is ragozom tovább, egyszóval a játék által nyújtott látvány úgy tárul elénk, ahogy azt 1998-ban elvárhatjuk: szép (na jó, nem bírom kihagyni, hogy kiírjam: csodaszép).





Ha a játék címe esetleg valakit megzavar, hogy ez nem is Conflict, hanem Descent Freespace, megnyugtathatom, hogy igaza van. A Freespace mindkét elő-címet birtokolja, de az európai verzió Conflict, az amerikai pedig Descent névre hallgat, mindenféle jogi probléma elkerülése végett.

A sztoriban még friss újoncként kerülünk a GTA kötelékébe, ami a vasudian faj elleni háborúban tölti be a légi küzdők szerepét. Odaérkezésünkkor figyelmeztetnek minket, hogy elsődleges ellenfeleink a vasudianok, és nem bizonyos mendemondák, amelyek a legénység között repkednek, holmi

GALÉRIA

Még ha esetleg akadnak is köztetek olyanok, akik nem kedvelik az űrszimulátorokat, azoknak is ajánlom, hogy vessenek pár pillantást a játék animációjira. Megéri.

legyőzhetetlen, ismeretlen ellenségről. De ahogy lenni szokott, amikor a véres harcok már úgy tűnnek, soha nem érnek véget, belecsöppenünk egy idegen, eddig ismeretlen faj hódító útjába, akiket shivanoknak kereszteltnek el. Az idegenek technológiája sajnos jóval fejlettebb, mint az ismert földi és vasudiani hadviselésé, és egyaránt válnak áldozatául az ütközeteknek mindkét civilizáció harcosai. Így nemsokára a tizennégy éves háborúnak végre pont kerül a végére, és vállvetve veszik fel a harcot az új ismeretlen ellen.

Mindvégig le tudott kötni a háttértörténet, mindenre kiterjedő alapossággal vezetett végig a játékon. Ez az erős oldala, és emellett a Campaign nem tartalmaz egyetlen hiányosságokkal illethető küldetést sem, akár még egy rakománykonvoj kíséret is roppant izgalmas és fordulékony tudott lenni, ha a helyzet úgy alakult. Folyamatosan új technológiák látnak napvilágot a nagy háború hevében, amelyeket gyorsan fel is használhatunk a könnyebb győzelem reményében. Érdekes pusztító fegyverek, gigantikus bombák és rakéták tömkelegét uszíthatjuk eleinte a vasudiani

flottára, később a shivan hódítókra, és ezek grafikai látványossága nem hétköznapi effekteket von maga után.

A grafikáról és a designról annyit jegyeznék meg, hogy mindenhol az aprólékosság és a maximális kidolgozottság jellemzi. A földi és a két idegen faj űrhajói méretarányosan illeszkednek a játéktérbe, például a Lucifer nevű ellenséges hordozó körülrepülése nem egy pár perces munka volt számomra. A hajók különböző részeit egyenként megsemmisíthetjük, a hajtóművektől kezdve a legkisebb ágyúig mindent le lehet kopaszítani a hajókról. Így akár lefegyverezhetünk nagyobb cirkálókat, amit a küldetés néha meg is kíván.

Azt viszont nagyon sajnáltam, hogy igen hamar kevésnek bizonyult a két cd-re jutott küldetések száma, habár ezen a problémán könnyen segíthet a játékhoz mellékelt küldetésszerkesztő program. Az editor is legalább annyira ügyes munka, mint maga a Freespace. A kezelését épp most tanulmányozom, de az első benyomásaim után világosan látszik, hogy nem egy egyszerű programról van szó. Az biztos, hogy a kezelése felhasználóbarát, és a kezelőfelülete szép.

Saját tapasztalataim, avagy egy-két tipp ...

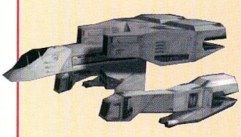
A szimuláció összetettsége rengeteg lehetőséget hordoz magában, nagyon sok billentyűzetkombináció közül kell a nekünk megfelelőt használni. Én az alap beállításokkal teljesen meg voltam elégedve, joystick helyett az egeret használva (maximum érzékenységen) a medium nehézségi szinten igen gyakran ütköztem kemény ellenállásba, ami miatt sokszor kellett újrakezdenem pár küldetést. Az egeret azért találtam megfelelőbbnek, mert sokkal pontosabban tudtam célozni általa, az egyetlen hátránya viszont az volt, hogy a lassabb vadászgépek irányításánál nem létezett olyan nagy mouse pad, ami elég lett volna.

Az ALT+H kombinációval érdemes bekapcsolni az automata célpont kiválasztást, ami az aktuális célpont felrobbanása után automatikusan a következő legközelebbi ellenséges vadászt veszi célba. Hasznos még az M gombbal előjövő un. "match speed" opció, ami lehetővé teszi, hogy a kijelölt cél sebességét tartsa a gépünk. A + és a - gombokkal

GTF Valkyre

Típusa: Elfogó vadász
Hossza: 16 m
Maximum tolóerő: 85 m/s
Manőverezhetőség: nagyon jó
Páncélzat: könnyű
Ágyúk száma: 4
Rakéta tárolók száma: 1
Készítő: Han-Ronald Corp.

GTF Apollo



Típusa: Támadó vadász
Hossza: 21 m
Maximum tolóerő: 60 m/s
Manőverezhetőség: közepes
Páncélzat: jó
Ágyúk száma: 4
Rakéta tárolók száma: 2
Készítő: Han-Ronald Corp.

GTF Ulysses

Típusa: Támadó vadász
Hossza: 16 m
Maximum tolóerő: 70 m/s
Manőverezhetőség: kiváló
Páncélzat: könnyű
Ágyúk száma: 4
Rakéta tárolók száma: 1
Készítő: Triton Dynamics

GTF Hercules

Típusa: Nehéz támadó
Hossza: 20 m
Maximum tolóerő: 50 m/s
Manőverezhetőség: átlagos
Páncélzat: közepes
Ágyúk száma: 6
Rakéta tárolók száma: 2
Készítő: Han-Ronald Corp.

GTB Medusa

Típusa: Nehéz bombázó
Hossza: 36 m
Maximum tolóerő: 50 m/s
Manőverezhetőség: gyenge
Páncélzat: nehéz
Ágyúk száma: 2
Rakéta tárolók száma: 3
Készítő: Han-Ronald Corp.

GTB Ursa

Típusa: Nehéz bombázó
Hossza: 41 m
Maximum tolóerő: 45 m/s
Manőverezhetőség: gyenge
Páncélzat: nehéz
Ágyúk száma: 5
Rakéta tárolók száma: 3
Készítő: Han-Ronald Corp.

GTB Athena

Típusa: Könnyű bombázó
Hossza: 20 m
Maximum tolóerő: 60 m/s
Manőverezhetőség: átlagos
Páncélzat: közepes
Ágyúk száma: 4
Rakéta tárolók száma: 2
Készítő: Dynamics Metamer

adagoltam a gázt, és mindig rajta tartottam a kezemet az A és a Z billentyűkön, hogyha esetleg túl közel kerültem egy géphez, annak elpusztításakor a robbanás lökéshulláma nehogy megsebezzen. A lökéshullám és az ütközések által okozott sérülések mindig a hajótestet roncsolják, nem szabad kitenni a gépünket ezeknek a hatásoknak, még ha a pajzsunk teljesen fel van töltődve. A pajzsunkat a Q gombbal bármikor kiegyenlíthetjük, ha netán valamelyik oldalán túl sokat veszítene. Erre nagyon ügyelni kell, bármilyen heves is a harc, mert ha lyukat fúrnak bele, már semmi sem fogja megállítani a lövedékeket, hogy eljussanak a hátsónkba.

Beépítettek egy HOT-KEY funkciót is a szimulátorba, ami talán az egyik leghasznosabb tulajdonsága a játéknak. A F5 billentyűre és környékére bekonfigurálhatjuk a saját utasításainkat a gép felé. Amikor az

egyik pilótatársam bajban volt (például ha azt hallottam valamelyiktől, hogy "i am losing systems" akkor kijelöltem az egyik funkciógombbal a keresztűzbe jutott társam, és parancsot adtam a többieknek a kiválasztott célpont védelmére.

A társpilótáinkkal való kommunikáció az elsődleges szempontok közé tartozik, amire mindig figyelnünk kell. Minden köteléket úgy kell ellátnunk paranccsal, ahogy azt a küldetések előtt feletteseink tanácsolják. Megjegyezném, hogy ez az első olyan játék, ahol eddig még nem igazán tapasztalt lehetőségek tömkelege zúdul ránk. Szinte minden megvalósítható, amit csak szeretnénk, bármikor közölhetjük társainkkal kívánságainkat a játék folyamán, csak győzzük szusszal a mondanivalónkat.

Ha jó vezetőként álljuk meg a helyünket az ütközetek folyamán, a kitüntetések és az előléptetések sem maradnak el. Ajánlom, hogy minden csata után a kiértékelésnél nézzétek meg a gép ajánlatait a recommendations pontnál. Itt szokták megmondani, hogy mit is kellett volna tennünk a sikeresebb bevetés érdekében, segít az előrejutásban, ha mindent teljesítünk, amit a számítógép kíván (és így legalább nem maradunk le semmilyen izgalmas kalandról sem).

Roppant meggyőző, nemde? Ha a Freespace mellett való érveim esetleg Téged is meggyőznének, akkor bízvást állíthatom, hogy ilyen

jó (űr)szimulációval mindeddig még soha nem volt dolgom. A Freespace nemcsak grafikailag jár messzemenőleg a társai előtt (habár szerintem jól nézett volna ki, ha árnyékot is raknak a játékba), de egy olyan program, amiben minden benne van, aminek egy ilyen stílusban benne kell lennie. Megpróbálom javasolni, hogy megkaphassa a Hónap játéka címet, bár ha nem is lesz az, egy biztos: hogy az idei év eddigi legjobb űrszimulációjával találkozhattok, ha a kezetekbe veszitek. Ha már esetleg ezen túl vagytok, a korongon rajta van a játékhoz az 1.02-es verziószámú patch, ami kijavítja a játék apróbb hibáit és hiányosságait.

Chris

INFO

- Interplay
- Volition, Inc.
- Szimulátor

- P90
- 170 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Wing Commander
- X-wing vs. Tie Fighter

94%

Coming soon on PC Cd-rom
ritual
entertainment
Webside: www.ritual.com
ModernMedia
E-mail: mms@mail.matav.hu
ACTIVISION
Webside: www.activision.com

Sin

KÁBITOSZER ELLEN 3D-BEN

Vitathatatlan, hogy az Activision az egyik leggyorsabban fejlődő szoftverkiadó. A kezdet kezdetén ők voltak a sztárok, de aztán történhetett velük valami, s majdnem eltűntek a piacról. Három évvel ezelőtt bukkantak fel újra, azzal az eltökélt szándékkal, hogy visszaverekszik magukat a legjobbak közé. Minden a Mechwarrior sorozattal kezdődött, s mára bizony már a legnagyobb kiadók közé tartoznak. Szinte minden negyedévben jelentetnek meg valamit, ami megdobogtatja a játékosok szívét. Mindenki emlékszik még a Heavy Gear-ra vagy a Battlezone-ra. Mint minden cég, az Activision is megirigyelte az ID hatalmas sikerét, a Quake-et. A cégnél néhány nagyokos összedugta a fejét, s elhatározták, hogy bizony ők is részesednek ebből a zsíros kis üzletből. Ehhez már csak egy remek 3D-s lövöldözős játék és egy név hiányzott. A név lett meg előbb, a játékot még egyelőre nem bírták befejezni. Valahogy így kezdődhetett el a Sin története. Kicsit szkeptikus vagyok ezeknél az új 3D shooter csodáknál, mivel a press anyagok szerint ezek annyival, annyival jobbak az elődöknél, hogy az csak na. Aztán amikor megjelenik a kész verzió, csalódottan vesszük tudomásul, hogy ugyanazt kapjuk, mint a Doom csak pepitában. Megfigyeltem, hogy ezeknél a megjelenésre váró játékoknál pont az a legjobb időszak, amíg még nincs fenn a winchesterünkön. Addig lehet olvasni róluk a Neten és az újságokban vadabbnál-vadabb pletykákat, lehet

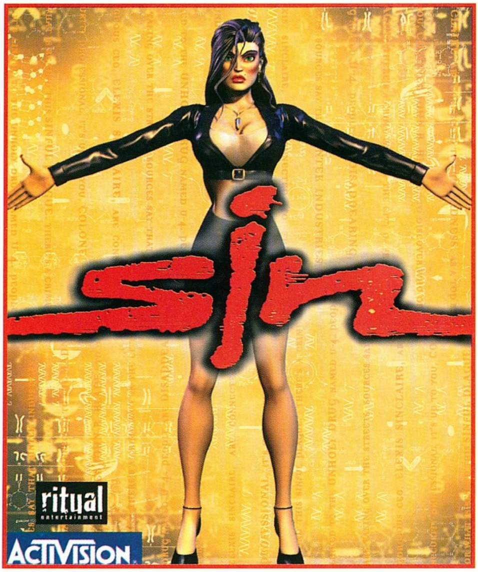
sóhajtozni, hogy milyen jó is lesz nekünk amikor megjelenik, s végül, de nem utolsósorban lehet előre fejleszteni a gépet, mondván, az a Játék úgysem menne a régi gépen. Aztán eljön a várva várt nap, megjelenik a játék, a Guruban mindenki körbeállja Shoebaron gépét (aki hanyag mozdulattal megigazítja a Pentium II-es táblát a ház elején és lesöpör néhány nemlétező porszemet a Voodoo 2-es dobozáról), leesnek az állak, elhangzik néhány hűha, azannya és ezmárdöfi, aztán mindenki megy a dolgára. Két nap múlva kezdődik minden elölről, csak éppen egy másik játék n+1. részével.

Ez a rövid kis eszmefuttatás rávilágít arra, hogy nem igazán szeretek várakozni egy játékra, inkább azokkal játszom, amelyek már megjelentek. Ugyanez az izgatott várakozás előzi meg mostanában az Activision Quake utánzatát, a Sin-t. Szándékosan nem akartam Quake killer-t mondani, hiszen a cégnek egyáltalán nem áll érdekébe viszályt szítani a két program között, mindkettő eladásai az ő profitjukat növeli.

Divat mostanában az elavult Quake 2 engine-t lecserélni az új favoritra, az Unreal engine-re. A Sin nem követi a trendet, ő megmarad az eredetinél. Igazából nem tudom eldönteni, hogy ez most jó vagy rossz, bár az Unreal-t elnézve kétségeim támadnak a Quake 2 engine korszerűségével kapcsolatban. A fejlődéssel lépést kell tartanunk, aki lemarad az bizony kimarad. Még szerencse, hogy a Sin a grafikán kívül elő tud még valamivel rukkolni. Ez pedig nem más, mint a küldetések felépítése. Ha hinni lehet a press anyagoknak (én egy kicsit szkeptikus vagyok már ezekkel), akkor a küldetésekben nem csak az lesz a feladatunk, hogy mindenkit legyilkoljunk, aki a látómezőnkbe kerül. Kicsit kezdett már elegem lenni ezekből a nagy mészárlásokból, nem hiszem el, hogy egy hatalmas városban mindenki a mi bőrünkre vadászik. Kizártnak tartom, hogy ne legyen legalább egy szövetségesünk. A Sin pont azoknak való, akik hasonló álmokat kergetnek. Itt egy metropolisban kell rendőri feladatokat ellátnunk. Játszhatunk brutál üzemmódban is (leмészárolva mindenkit), de ez nem lesz célravezető, hiszen hamarosan üldözőből üldözötté vedlünk át. Sokkal élvezetesebb és nyugalmasabb az a módszer, amikor csak a rosszfiúkra nyitunk tüzet, elhihetitek, ők is lesznek egy páran.

A Sin története szerint (mivel olyan is van neki), a jövő évszázadban a rendőrség egyre kevésbé képes ellátni a

rendfenntartók látványos, de egyben életveszélyes feladatát. A bűnözők egyre merészebbek lettek, s szinte már vadásztak az utcákon az egyenruhásokra, kiknek a kezét ostoba törvények kötötték meg. A helyzet tarthatatlanná vált, s a felső vezetés kétségbeesett lépésre szánta el magát, privatizálták a rendőrséget. A közrend fenntartásával magántársaságokat bíztak meg, akik a saját eszközeikkel léptek fel a bűnözők ellen. Nem volt többé jogok felolvasása és öt évig tartó életfogytiglan. Aki egy rendfenntartóra támadt, annak számolnia kellett a gyors és hatékony megtorlással. Hamarosan megmutatkoztak az intézkedések első jelei. Néhány polgárjogi harcos ugyan tiltakozott az emberi jogok megsértése miatt, de az eredmények őket is hamarosan lecsendesítették. A helyzet messze volt még a tökéletestől, de azért látszott már az alagút vége. Ekkor azonban beütött a krach, egy új, minden eddiginél veszedelmesebb drog, az U4-es kezdte el szedni az áldozatait. A legnagyobb rendfenntartó erő vezetője, John Blade ezredes ered e veszedelmes kábítószer nyomába. A szálak egy gyönyörű, ámde annál veszedelmesebb hölgy, Elexis Sinclair palotájába vezetnek. Elexis azzal a nem titkolt szándékkal került fel a számítógépek monitorára, hogy Lara kisasszony ragyogását egy kicsit elhalványítsa. Ehhez megvan az összes kelléke. Nagy és pusztító fegyverarzenál, a gravitációt semmibe vevő keblek és vakító mosoly. Férfi legyen a talpán aki



E3 CD 98

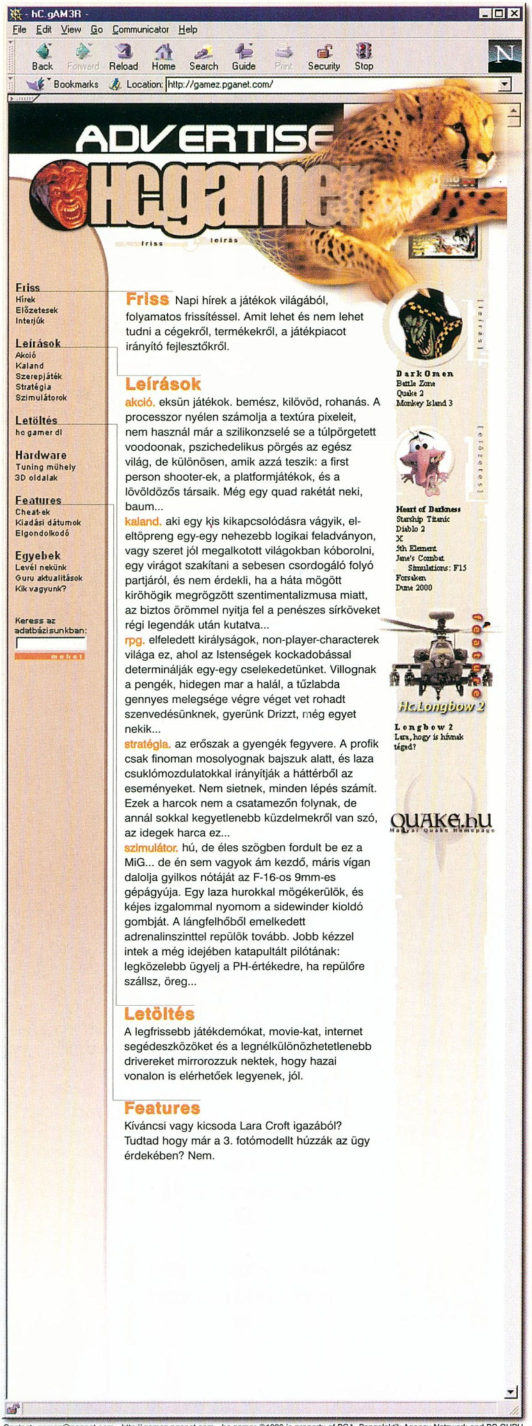
Beszámoló a világ legnagyobb multimédia és játék kiállításáról, immáron második alkalommal.

2 CD-vel, extra ajándékkal

játék demok, animációk, AVI file-ok, video felvételek a kiállításról, játék bemutatók, előzetesek, exkluzív interjúk, extra képanyag a játékokról.

Keresd a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken

Megrendelhető a szerkesztőségben is.



Contact: gamez@pganet.com - http:\\gamez.pganet.com - hc.gamer ©1998 is property of PGA, Pangalaktik Agency Netzwerk and PC GURU

ellen tud neki állni. John Blade-et természetesen nem olyan fából faragták, aki visszariad az ilyen apróságoktól.

Most a cikkírás forgatókönyve szerint egy technikai leírásnak kellene következnie, amely rámutat, hogy az eddig megjelent játékok grafikája milyen pacal volt a Sin-éhez képes. El kellene kezdenem dobálózni olyan szavakkal, mint az advanced alpha blending, meg a trilinear texture mapping. Két okból sem teszem ezt, először is fogalmam sincs mit jelentenek ezek a kifejezések (blöffölni meg nem akarok, mivel ha hülyeséget írok és valaki észreveszi, akkor az baromi ciki), másodszor meg nem is nagyon hiszem, hogy egy maroknyi hardware fanatikuson kívül ez bárkit is érdekelne, pláne egy játékbemutatóban.

Inkább azokat a részeket szeretném kiemelni, amelyek számomra is érdekesek. Itt van rögtön a sztori, s egyből meg kell magyaráznom egy idegen szót (csak nem tudom kikerülni ezeket a fránya angol kifejezéseket), a non linear-t. Ez körülbelül annyit jelent, hogy a játékban a küldetéseket tetszés szerinti sorrendben is megoldhatjuk. A Sin még fejlődött is ezen a területen, mivel a játék elején hozott döntésünk hatással lesz a későbbi sztorira. Aztán ott vannak a fegyverek. Ha jól emlékszem, akkor az Outlaws óta lett nagy divat a távcsöves puska. Egy pontos lövéssel bizony lerobbanthatjuk az ellenség fejét a nyakáról. Meglehetősen véres a látvány, de ezt a programot úgysem a kisiskolás lányoknak találták ki.

A víz alatti küzdelem sem maradhatott ki a Sin-ből. Ekkor búvárruhát ölthetünk magunkra, megmarkoljuk a szigonypuskánkat és nyugodtan tempózunk a legközelebbi áldozatunk felé.

Nem akarok senkit sem elkeseríteni, de a Sin megjelenéséről még sajnos semmiféle hírünk sincs. Az azonban már biztos, hogy az első játszható demó július 26-án, tehát az újság megjelenésekor fog kiadásra kerülni. Két játszható pálya lesz, szinte biztos, hogy fenn lesz az augusztusi PC Guru-n.

Mocsy
jozsef.mocsary@idom.hu

Grand Theft Auto

A BŰN ISKOLÁJA, KIZÁRÓLAG 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK!

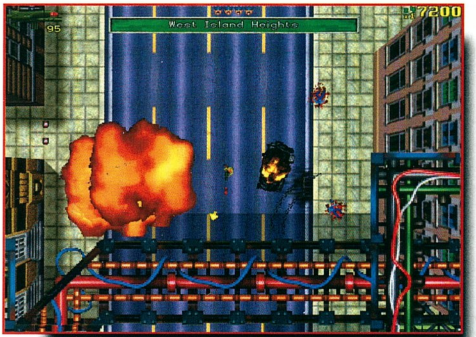
Be kell vallanom, hogy némi szkepticizmussal vettem a kezembe a GTA dobozát. Minimális konfigurációként 486 DX4 100-at jelöl meg, extraként joy, hálózati eszközök jöhetnek számításba, semmi 3D gyorsító, no és az általam kevésbé kedvelt felülnézet. Gondoltam, erre a NAGY AUTÓLOPÁS-ra kár az újság hasábjait pazarolni, de mivel a DMA Design neve ismerősen csengett, (Lemmings, Hired Guns, még Amigán) ezért jöjjön, aminek jönnie kell! Fut DOS alatt is, ez külön piros pontot érdemel.

A játék célja, hogy mindenféle gaztett elkövetésével minél "magasabbra" jussunk az alvilág szamárlétráján. Ehhez nem kell más, csak néhány, a főnök által kiadott munka teljesítése, a lopott autó értékesítése, vagy egész egyszerűen az ártatlan gyalogosok elgázolása. Repertoárunk gyilkossággal, robbantgatással, vandalizmussal válik teljessé. Még egy kiadósabb koccanásért is kaphatunk pontokat. Segítségül számos infót, fegyvereket találhatunk az utcán, s persze a kellemetlen meglepetések sem hiányozhatnak. Legkedvesebb a Mission Failed nevezetű kis ajándék. Tevékenységünk következtében egyre több rendőr fogja keseríteni az életünket, bizony nem is kevés sikerrel. Erre némi gyógyír lehet az éppen használt jármű átfestése.

A kézikönyv szerint három nagyváros összesen 6000 mérföldnyi úthálózatát barangolhatjuk be, így a mellékelt térkép használata (legalábbis míg kellő helyismeretünk ki nem alakul) szinte kötelező!

Ami tetszett...

A GTA rendkívül sok érdekes ötletet, poént vonultat fel. Ilyen például az, amikor egy motoros banda főnökének kedvenc járművét kell eltulajdonítanunk, s ha ezen ténykedésünk alatt eltiportuk a többi mocit, akkor a csapat taxival indul az üldözésünkre. Ha el akarunk ütni egy gyalogost, az akrobatikus ügyességgel ugrik el előlünk. Az elgázolt járókelőkhöz előbb-utóbb megérkezik a mentőautó, s a hatás nem marad el: az eddig vérben fekvő emberke a kezelés eredményeként felpattan, és vígan veti magát a nagyváros forgatagába. Jó néhány legendás autót vehetünk igénybe céljaink elérése érdekében. Jaguar E-type, Dodge Viper, de vezethetünk buszt, tartálykocsit, mentőautót, utazhatunk metrón, s az már magától értetődő, hogy ezeket el is köthetjük. A járművekben más-más zene szól, ha meguntuk, egyszerűen csak hangoljuk odébb a rádiót!



Ha nagyobb járművel tolatunk, az Amerikában használatos figyelmeztető "Beep-Beep" jelzés sem maradhat el.

A parkoló autók többségét riasztó védi.

A GTA nem tartozik a könnyen letudható játékok közé, bizony kellőképpen megizzasztja az embert. Teszi ezt annál is inkább, mivel kezdéskor nem választhatunk nehézségi fokozatot. Ezt akár írhattam volna egy fejezettel lejjebb is, de nálam pozitívum, ha a lemez nem kerül néhány nap után a süllyesztőbe.

...és ami nem

A grafika legfeljebb 1996-os színvonalú. Ugyan 320x200-tól 800x600-ig többféle felbontást is választhatunk, és kezel 3Dfx-et is, a megjelenítés bizony szegényesnek hat. Mentségére szóljon, hogy 640x480-ban gyengébb gépen is szépen elballag.

A legtöbb problémám az irányítással akadt. Mint már említettem, nem szeretek felülnézetben közlekedni, bár ennek bizonyosan a bénaságom az oka. Néhány helyzetben versenyt kell futnunk az idővel, ilyenkor könnyű eltéveszteni az irányt, s például bankrablás után az általunk okozott forgalmi dugóból igen nehéz a menekülés. Próbálkoztam joy-jal is, de ekkor a gyalogos emberkém megkergült, össze-vissza forgott, teljesen irányíthatatlanná vált.

A program kizárólag 18 éven felülieknek szól. Tény, hogy a témája felvet néhány etikai kérdést. Ami most következik, az szigorúan a magánvéleményem: Sok játékban eddig is öltünk, ha lehetett loptunk is, igaz, ezt nem az utcán, hanem valami fantasy környezetben tettük. Nem hiszem, hogy bármelyikünk is ennek hatására válna bűnözővé!

Legvégül

Az értékelésnél kicsit gondban vagyok: az ötlet briliáns, a grafika erős közepes és a játszhatóság sem tökéletes. Mégis, nekem nagyon tetszik, a sok DOOM- és C&C-klón között igazi unikum a GTA.

Tony & Máté

INFO

● TAKE 2	■ 486DX4-100	◆ ILYEN NINCS!!!
● BMG	■ 80 MB HD	
● SZIMULÁTOR	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB COMP.	

82%

Swords & Sorcery

Come Devils, Come Darkness

Úgy tűnik, az idei év valóságos csillagzáporral örvendezteti meg az RPG rajongók táborát. Mire befejezzük a Might & Magic VI-ot, már érkezik is a Baldur's Gate, őszre pedig várható a Virgin Interactive programja, a Swords & Sorcery. Azt minden szerepjátékos azonnal látja a képek alapján, hogy ez a stuff igencsak magán viseli a Wizardry jegyeket. Ez persze cseppet sem véletlen, hiszen a Come Devils, Come Darkness elkészítésének ötlete D.W. Bradley fejéből pattant ki. Ő pedig remélhetőleg köztudottan a Wizardry 5, 6 és 7 szülőatyja is.

Elmondása szerint ez alkalommal végre valóban semmi nem szab határt, hogy virtuális valósággá váltsa álmait, hiszen a vizuális megjelenítés napjainkra mérföldeket lépett előre. Azért nehogy azt gondoljátok, hogy a Swords & Sorcery bárminek is a folytatása lenne! Nem, ez egy most ébredő, újszülött világ...

A történet sajátos síkon mozog, valahol a képzelet és a valóság között. Az idő viszonylatában ez még jóval az Arthur király uralkodását megelőző éveket jelenti. A sztoriról még nem sokat tudok, csupán annyit, hogy egy gonosz varázsló sötét üzletet köt az örök élet reményében, ami természetesen végzetes veszély lehetőségét rejti. Ám valahol létezik az az ősi, mágikus kard, mely magában hordozza a reményt...

A program grafikája 3D polygonokkal dolgozik, és a D3D lehetőségeit használja ki maximálisan. Ez a legszembetűnőbb a varázslatok használatakor lesz, hiszen az alapstruktúra inkább a hagyományos RPG megjelenítést idézi. Ami még újdonság, hogy ez alkalommal harc közben láthatjuk majd karaktereinket a képernyőn. Ez egyben azt is jelenti, hogy újabb, sajátos real-time, körökre osztott harcrendszerötvözet született, melyben ugyan lehetőséged lesz a real-time harc mellett dönteni, de szerintem hat karakter irányítása ebben a formában finoman szólva is életveszélyes.

Minden szerepjáték kulcsfontosságú eleme a kezdetek kezdete, azaz a karaktergenerálás. Ez a Wizardry egyik szülőatyjának biztosan nem jelenthet problémát, és ilyen előzmények után nem hiszem, hogy el lehetne rontani. Azért megnyugtatásul elmondom, hogy információim szerint a hat karakterből álló party generálásakor tíz faj és tizenöt karakterosztály közül választhatsz. A hagyományos fajok mellett lesz például ratling és oomphaz is. A hagyományos mágus, pap, harcos stb. kasztokon túl pedig megjelenik az assassin és zenmaster is.

További érdekesség, és szerintem mindenkinek megdobogtatja a szívét az is, hogy a kalandok során elkészítheted saját, mágikus tárgyaidat, sőt el is nevezheted őket! Szintén ámulatba ejtő, mennyi nézőpontot lehet majd választani! Az internetre pedig ún. 'quick deathmatch' játék készül, de erről bővebben még nem tudok. Azt azonban már most sejtem, hogy októberben ismét álmosan és elgyötörten beszéljük meg a szerkesztőségben reggelenként a ki, milyen küldetést oldott meg az éjjel, és milyen szörnyek társaságában érte a hajnal...

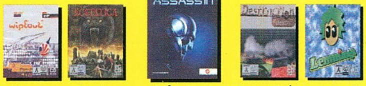
Lily

CD GALAXIS

Üzletünk címe: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál utca 8. (a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

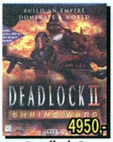
MOST MÉG INGYEN!

Ebben a hónapban még INGYEN juthatsz hozzá exkluzív Törzsvásárlói Kártyánkhoz! Sőt, ha egyszerre két programot vásárolsz, akkor AJÁNDÉK-ot választhatsz (a készlet erejéig) a következő eredeti, teljes verziós programokból:



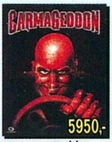
Wipeout Ecstatica Perfect Assasin Destruct.Derby Lemmings 3D

AUGUSZTUSI AKCIÓINKBÓL



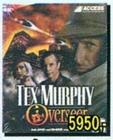
Deadlock 2

Quake 2



Carmageddon

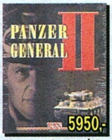
Fallout



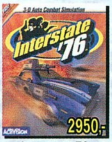
Overseer

Zork Nemesis

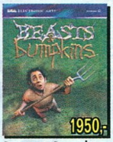
Heavy Gear



Panzer General 2



Interstate 76



Beasts & Bumpkins

ÍZELÍTŐ AKCIÓS KÍNÁLATUNKBÓL, ÚJDONSÁGAINKBÓL – TELJES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJ MINKET!

3 Koponya	1 950
3D Ultra Pinball 3	5 950
3rd Millenium	2 950
7th Legion	4 950
Abe's Odyssey	4 950
Addiction Pinball	7 950
Afterlife	4 950
AH 64D Longbow*	2 950
AHX-1	3 950
Air Warrior 3	3 950
Andretti Racing	5 950
Archimedian Dynasty	3 950
Armored Fist 2	4 950
ATF*	2 950
Atomic Bomberman	2 950
Balls Of Steel	5 950
Battle Zone	5 950
Battlespire	6 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Black Dahlia	10 950
Blade Runner	5 950
Blaster!	1 950
Broken Sword	4 950
Broken Sword 2	5 950
Carmageddon	5 950
Champ. Manager 97/98	7 950
Chessmaster 5500	7 950
Civil War Generals 2	4 950
Commandos	9 950
Constructor	8 950
Creatures	1 950
Croc	4 950
Daggerfall	3 950
Dark Colony	4 950
Dark Earth	4 950
Dark Omen	5 950
Dark Reign	4 950
Dark Reign Mission	4 950
Deadlock 2	4 950
Death Rally	3 950
Deathtrap Dungeon	9 950
Die By The Sword	6 950

Dig + Full Throttle	5 950
Discworld 2	3 950
Dreams To Reality	2 950
Duke Nukem 3D	4 950
Duke Nukem Kill-A-Ton	11 950
Dune 2000*	8 950
Dungeon Keeper+Mission*	4 950
Ecstatica	1 950
Ecstatica 2	2 950
Extreme Assault	4 950
F1 Grand Prix 2	5 950
F1 (Psygnosis)	3 950
F1 Racing	5 950
F-15 (Jane's)	5 950
F-22 DID	7 950
F-22 DID Mission	5 950
F-22 Lightning 2	4 950
FA-18 Korea	6 950
Fallout	5 950
Fantasy General	2 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy VII	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps Gold	5 950
Forgotten Realms Archives	9 950
Forsaken	6 950
Frontline Fighters 3Dfx	9 950
Gabriel Knight 2	5 950
Gamer's Jackpot (30 j.)	6 950
Gettysburg!	3 950
Gold Games 2 (24 játék)	6 950
Heart Of Darkness	9 950
Heavy Gear	3 950
Hexen 2	4 950
Hexen 2 Mission	4 950
Hexplore	9 950
Hupikék Törpikék	5 950
Hupikék Törpikék II.	6 950
I-War	5 950
Ignition	2 950
Imperialism	5 950
Imperium Galactica (ang.)	4 950

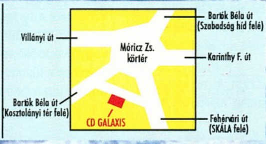
Incoming	9 950
Incubation	3 950
Incubation Wilderness M.	4 950
Industry Giant	10 950
Interstate 76	2 950
Interstate 76 Nitro Riders	4 950
Jazz Jackrabbit 2	7 950
Jedi Knight + Mission*	9 950
Jedi Knight Mission	2 950
Joint Strike Fighter	4 950
Journeyman Project 3	5 950
KKND	2 950
KKND Extreme	3 950
Lego Island	3 950
Lemmings 3D	1 950
Little Big Adventure 2	2 950
Lomax	2 950
Longbow 2	7 950
M1 Tank Platoon 2	9 950
Magic The Gathering	4 950
Master Of Orion 2	4 950
MAX 2	9 950
Mech Commander*	9 950
Mechwarrior 2 Mercen.	2 950
MegaPak 6 (10 játék)	4 950
MegaPak 7 (10 játék)	8 950
MegaPak 8 (10 játék)	8 950
(Broken Sword, Screamer 2, iM1A2, Master Of Orion 2, Return To Zork, Deadly Games, Mechwarrior 2...)	
MegaPak 9 (8 játék)	7 950
(Civilization 2, Interstate 76, iF22, Discworld 2, Destruction Derby 2, Pro Pinball 2:Timeshock...)	
Megarace 2	3 950
Might & Magic VI	11 950
Mortal Kombat 3	4 950
Mortal Kombat 4*	10 950
Myst 2 - Riven	9 950
Myth: Fallen Lords	5 950
NBA Live 98	5 950
Need For Speed 2 SE	3 450

NHL Hockey 97	3 950
NHL Hockey 98	5 950
Nuclear Strike	1 950
Overboard	4 950
Panzer Commander	9 950
Panzer General 2	5 950
Perfect Assassin	1 950
Pete Sampras Tennis	4 950
Phantasmagoria	5 950
Phantasmagoria 2	5 950
Plane Crazy	5 950
Police Quest: SWAT	5 950
Police Quest: SWAT 2*	9 950
Power Chess	4 950
Powerboat Racing	4 950
Privateer 2: Darkening*	2 950
Quake	3 950
Quake Mission Pack 2	3 950
Quake 2	5 950
Quake 2 Miss.: Reckoning	7 950
Queen: The Eye	2 950
Rally Bajnokság	3 950
Rebel Assault 1+2	5 950
Rebellion	9 950
RedLine Racer	5 950
Redneck Rampage	4 950
Redneck Rampage 2	7 950
Rise & Rule Of Ancient E.	4 950
Sam & Max + DOTT	5 950
Screamer 2	4 950
Sensible Soccer 98*	9 950
Settlers 2*	4 950
Settlers 2 Mission	2 950
Shadow Warrior	4 950
Sim Safari	3 950
Soldiers At War	9 950
Star Trek: Generations	4 950
Starcraft (angol)	8 950
Steel Panthers	2 950
Steel Panthers 3	5 950
Streets Of Sim City	2 950
Super Bubsy	4 950

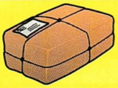
Team Apache	9 950
Team F1	4 950
TerraNova	3 950
Test Drive 4	5 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Tex Murphy: Overseer DVD	7 950
Theme Hospital+SC 2000	9 950
Theme Park	4 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Tone Rebellion	4 950
Total Annihilation	9 950
Total Annihilation Miss.*	5 950
Turok	5 950
Ubik	2 950
Ultim@te Race Pro	7 950
Ultimate RPG Archives	7 950
Ultimate Soccer Man. 98	8 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal	6 950
Uprising	3 950
Urban Runner	4 950
US Navy Fighters 97	4 950
Virtua Cop 2	4 950
Warhammer	2 950
Wing Commander 3	3 950
Wing Commander 4	4 950
Wing Commander 5	4 950
World Cup 98	6 950
World League Soccer 98*	9 950
Worms 2	6 950
X-Com Interceptor	9 950
X-Files The Game*	6 950
X-Files Multimedia	4 950
XWing vs TIE Fighter	9 950
XWing vs TIE Fighter Miss.	2 950
XWing+TIE F. Collector	5 950
XWing+TIE F. Coll. 3Dfx*	9 950
Xenocracy*	7 950
Zork Legacy Collection	5 950
Zork Nemesis	2 950

* Hamarosan megérkezik

CD GALAXIS
A PC-S JÁTÉKCENTRUM
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8
INTERNET HOMEPAGE:
www.vegaonline.com/cdgalaxis
NYITVATARTÁS:
Hétfő-Péntek 10-18 óráig



Akciós áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák, és a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



POSTAI CSOMAGKÜLDÉS ≈ MÁSNAPRA!
Telefon: 361-4061

Emergency

FÖLDÖN, VIZEN, LEVEGŐBEN

Vészes helyzetben vagyok, mikor az Emergency-vel kapcsolatos tapasztalataimat kell megosszam veletek. Sokkal jobban érezném magam, ha a játék beváltotta volna a demo alapján hozzá fűzött reményeket.

Ami igazán megfogott benne, az eredeti ötlet és a klasszikus grafika. Ezekkel továbbra sincs gond, de a technikai megvalósítás, az egy fájó pont. Egy demonak még sok mindent hajlandó elnézni az ember, annak reményében, hogy a végleges változat majd sokkal jobb, sokkal szebb, sokkal hibátlanabb lesz. Ez puszta naivitás. Egy játszható program lényegesebb részein már aligha módosítanak. A demo elkészülte után már csak a pályák elkészítése van hátra. Legalábbis így történt ebben az esetben.

Ha esetleg valaki nem magának, hanem ajándékba szánja ezt a programot, akkor már itt tisztázzuk, hogy inkább a fiatalabb, legfeljebb 13 éves korosztálynak van esélye elmélyedni az Emergency-ben.

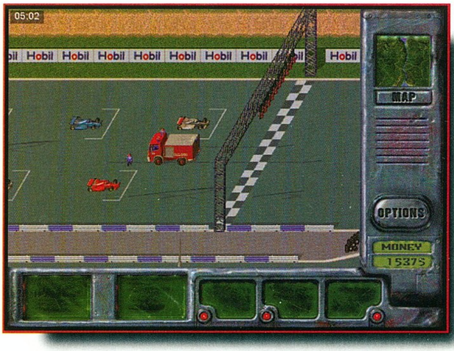
Elég megnéznünk akár csak egyetlen híradót, máris egy halom olyan eseményről hallhatunk, amelynek hátterében - katasztrófák elhárításában, a mentési munkákban - tűzoltók, mentősök, rendőrök vesznek részt. Az érdekes és izgalmas munka azonban komoly veszélyeket rejt, amelyek elkerülése nagy körültekintést igényel. Bár a játék - szerencsére - messze nem adja vissza azokat a borzalmakat, amelyeket ezek az események előidéznek, mégis jól bemutatja, mekkora felelősség van azok vállán, akik életek mentésére adták fejüket.

Az események meglehetősen változatosak, ez a helyszínekre is vonatkozik. A közúti balesetektől a városi gázrobbanásig mindennel szembe kell néznünk. A helyszínek pedig a lakott területen kívüli autóutaktól a kiránduló célpontokon keresztül a zsúfolt városokig terjednek.

A rendelkezésünkre álló technikai és személyi eszközöket a felügyeletünk alá tartozó terület különböző pontjain találjuk meg. Ahogy egyre több feladattal birkózunk meg eredményesen, úgy bővül a munkába bevonható telephelyek száma. A távolságok is szerepet kapnak, mivel a játék alatt a helyszínen folyamatosan telik az idő, ami sürgős esetekben nem sok habozásra ad lehetőséget. Az egyes telephelyek eltérő feladatokra vannak szakosítva, kisebb átfedésekkel. Emellett azonban érdemes minden riadó után végignézni a telepeket, mivel bővültek. Azért erről talán tájékoztathatnának minden küldetés elején.

A küldetés megkezdésekor, miután felmértük a helyszínt, az első feladat a járművek személyzetének összeállítása. Az egyes járműtípusból és személyzetből gyakorlatilag korlátlan mennyiséget indíthatunk, ami ugyan pénzbe fog kerülni, de ez játék nem itthon játszódik, így ezzel nem lesz sok gond.

Miután egységeink megérkeznek a helyszínre, valahol a terep szélén



jelennek meg, ahol már csak utasításainkra várnak.

Az egységek kezelésére inkább az idegesítő, mint az egyszerű a jó szó A kijelölt egységnek egy célpontot adhatunk meg, amit igyekszik önállóan megtalálni. Egyrészt nagyon tetű módon haladnak, másrészt nem érdemes rájuk bízni az útvonalválasztást, amit nagyon bénán tesznek meg. Több egységet is kijelölhetünk, ha az egérrel egy területet határozunk meg.

A kijelölt egységnek adható utasítások a képernyő alján jelennek meg, ahol az egység állapotát is láthatjuk. A bal oldali mezőben kis kockákkal jelzi, hányan tartózkodnak a járműben, a sérültséget pedig a zöld csík fogyása jelzi.

Nemcsak embereink, de a járművek sérülésére is figyeljünk oda, ne a leghevesebb lángok mellett parkoljunk le! Ne csináljunk nagyobb bajt, mint amekkora már van.

Ha a kiválasztott jármű képes valamilyen feladatra, akkor azt az egér mutató megváltozása jelzi. Például ha egy lángoló házat akarunk oltani, akkor a szivattyús járművet kiválasztva kattintsunk a lángokra.

A leggyakoribb két járműparancs a GET OUT PERSONNEL és a HOME. Az első hatására a személyzet kiszáll a járműből, míg a másodikra elhagyja a terepet. Ez utóbbi szolgál a hazatérésre, valamint a sérültek kórházba szállítására.

A járműveket elhagyott személyzet irányításakor csak rá kell mutatni a tárgyakra és ha a mutató egy villáskulcsra változik, akkor ott valamit tud kezdeni. Ha valamilyen eszközt akarunk használni, akkor azt általában a járműből vehetjük ki.

Az embereink épületekbe is bemehetnek. Ilyenkor a falak eltűnnek, hogy láthassuk a belső teret.

A SZEMÉLYZET

A legfontosabb, legtöbb feladatra alkalmazhatóak a tűzoltók. Kiképzésük és felszerelésük szerint három csoportra oszlanak.

* a kék ruhás egyszerű tűzoltók bármilyen eszközt kezelhetnek, tárgyakat mozgathatnak, embereket kísérhetnek, de égő épületbe vagy veszélyes helyekre nem mehetnek sérülés nélkül.

* az oxigénmaszkkal felszerelt tűzoltók lángok közül tudják kimenteni a bajbajutottakat.

* az ABC (atom - biológiai - vegyi) védőöltözettel már oda is bejuthat a tűzoltó, ahol csak Superman rohangál önfeledten.

A mentősök az elsősegélynyújtást, valamint a kórházba szállítást végzik. Minden mentőautóval vagy mentőhelikopterrel küldjünk betegszállítót, különben nem sokat

érnek. Orvos már elegendő minden négy sérültre egy. A beteg első orvosi vizsgálata után már folyamatosan követhetjük állapotát, ha ráklikkelünk. Amíg az orvos foglalkozik vele, addig az állapota javul, ha pedig otthagyjuk, akkor súlyosságától függő mértékben romlik. Ha egy súlyos beteget szállítunk, akkor legyen mellette egy orvos is, mert menet közben is tudja kezelni.

A rendőrök elsősorban a terep biztosítását végzik, ami a következő feladatokból áll:

* forgalom irányítása,
* autópályán a forgalom lassítása
* gyanúsítottak üldözése, elfogása

Néhány jármű

F104 - szivattyús tűzoltó

A jármű fecskendője mellett tűzoltó palackokat is kivehetünk belőle.

F103 - tömlős tűzoltó

Kiegészítő tömlőt és fűrészgépet szállít.

F102 - kisegítő

Fűrészgépet és fémvágót találunk benne.

F117 - platós szállító

Szállítójármű például motorcsónakhoz.

F110 - szállító

Roncsok, mozgásképtelen járművek elszállítására szolgál.

Bár minden küldetéshez kapunk tanácsokat, talán az angol nyelv pont a játékot érintő korosztálynak okozhat gondot. Nézzük hát, mire figyeljünk néhány küldetésben.

A motoros baleset

A motorból folyik a benzin, ami könnyen meggyulladhat. Egy tűzoltó palack megoldhatja a gondot. Ne feledjük a roncsokat sem a helyszínen. A forgalom eltereléséhez pedig rendőrre is szükség lehet.

Hegyi mentés

Ahhoz, hogy a helikopter lerakhassa a sebesültet, egy rendőrrel le kell lassítani az autópálya forgalmát. Az út szélén van egy jelzőtábla, amit át kell állítani.

Forma 1 verseny

Először a rendelkezésre álló idő alatt tisztítsuk meg a pályát minden akadálytól. Még a pályára merészkedő nézőktől is. A baleset után fémvágóval tudjuk kiszabadítani a további sérültet. Az összetört kocsikat elég csak félrerakni. Nem ám hazavinni!

A városi gyújtogató

Az egyik tűz eloltása után rögtön keressük meg, hol üt ki újabb tűz. Figyeljük meg, ki lehet a gyújtogató, és minél előbb kapjuk el egy rendőrrel. A 6 személyes rendőrautót vigyük magunkkal.

Nyári tábor

Remélem, ez nem a Guru tábor, ahol a jeges vízbe esnek a táborozók. Már csak a jeges víz miatt.

No, itt sietni kell mentőöveket bedobálni a partról. A tábor mellett levihetjük a motorcsónakot a partra, de előtte vágjuk ki az útban álló fákat, és vigyük arrébb.

Gázrobbanás az üzletközpontnál

Ne menjük az elektromos kábel közelébe, amíg ki nem kapcsoltuk. Gyorsan nézzük át a sérülteket, mert van néhány igen súlyos eset. Az épülettől jobbra álló gáz feliratú épületből is szivárog a gáz.

Remélem, ennyi segítséggel nem lesz gondja senkinek. Ha mégis elakadtok, csak írjatok!

Az a véleményem, nem hoztak ki mindent egy jó ötletből. Lehetett volna valami szervezési részt is beépíteni járműjavításokkal, beszerzésekkel... A technikai kivitelezése pedig egyszerűen gyatra. A görgetés valami csapnivaló, az egységek mozgása pedig nevetségesen béna. A videóbetétek sem hozzák azt a minőséget, amit manapság elvárhatnánk. A zene viszont kifogástalan! Remélem, mindenki, akinek volt vagy van köze az Amigához, ismeri Chris Hülsbeck nevét. Ha nem, hát itt a lehetőség megismerni.

Lázi

Info

● Topware	■ P133	◆ Ilyen nincs!!!
● 60 Tons Ent.	■ 40 MB HD	
● Stratégia	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

74%

Knights & Merchants

Ó, az a sötét középkor, de szép is az!

Középkorban élt elődeinknek komoly áldozatokat kellett hozniuk mindennapjaikban ahhoz, hogy őseink lehessenek. Rendkívül kemény munkával állították elő mindazt, amelyeknek mi már csak nyomait látjuk. Ez a kor azonban a maga egyszerűségével, az érdekek megnyilvánulásának közvetlen formáival rendkívül közkedvelt a sok tekintetben kilátástalan jövő elé néző és a napi gondoktól menekülő ember számára.

Nos, aki mindig is vágyakozva gondolt a középkori élet viszontagságaira, most kézbe veheti egy kicsit ám reményteli falu irányítását a Knights & Merchants segítségével.

Ahhoz, hogy érzékeltetni tudjam mekkora jelentőségű volt az első élményem ezzel a játékkal, tudni kell, hogy egyáltalán nem vagyok kibékülve a PC platformmal, valamint a hozzá készült progik nagy részével sem. Ez persze az én saját fejlődési rendellenességemnek tudható be, így ez ügyben nem is érdemes velem vitába szállni.

A lényeg az, hogy egy kezemen meg tudom számolni azokat a PC-s játékokat, amelyekre tiszta lelkiismerettel akár 90%-ot is megadnék.

A K&M végleges változata, azt hiszem, még ezt is meg fogja haladni.

Az egész úgy kezdődik, hogy rendelkezésünkre áll némi készlet egy raktárépületben, ami elegendő a források kiépítésének megkezdéséhez. A fő anyagi eszközöket a kő és a fa képezi, de a páncélingig ezek még kiegészülnek sok hasznos dologgal.

De vajon mi a helyzet az emberekkel?

Egy jó vezető feladata - a legtöbb hasonló stílusú játéktól eltekintve - nem az, hogy minden polgárnak mindennap megmondja, mit tegyen, hova menjen, mikor álljon meg. A vezető feladata, hogy hosszú távú érdekeket szolgáló célokat jelöljön meg. Mi sem lesz egyszerűbb, mivel a K&M polgárai rendkívül kötelességtudóak és szorgalmasak. Bár egyénileg nem lehet őket utasítani, mégis szüntelen azon munkálkodnak, hogy elvégezzék a kitűzött feladatokat.

Az építkezésekben két szakma jeles képviselői vesznek részt. Az építőmunkások a kő, a fa és a föld mesterei. Kezük nyomán utak, épületek, szántóföldek nőnek ki a természet alkotta völgyekből, dombokból.

Hogyan is néz ki egy építkezés?

A melós először a terep egyengetésével kezdi. Mivel a játékban a terep domborzati megjelenítése is látványosan meg lett valósítva, így jól követhető az ásó munkája. Maga az építés aprólékosan kidolgozott folyamata is éppen olyan látványos, mint a játék bármely más része.

Az iskola felépítése után már gondoskodhatunk róla, hogy kellő létszámú dolgos kéz szorgoskodjon a falunkban. Az építkezések előrehaladtával már az is remek dolog, hogy ülünk a képernyő előtt, és csak nézzük, nézzük a sok ember ténykedését. Mindenkinek akad feladata. Itt nincs olyan, hogy egy elfelejtett épület abbahagyná a munkát.

Az éhség azonban nagy úr. Ha pedig rátör emberünkre, akkor otthagy csapot-papot, és elindul valami kaja után nézni. Itt kap szerepet a fogadó, ahol a friss kenyér, a kolbász és a jó bor hamar visszaállítja embereink munkakedvét. A fogadóban találtakat azonban elő is kell állítani. A farmon kukoricát termelnek, a malom megőrli, majd a pék megsüti. A jobbágyok pedig csak hordják ide-oda a szükséges alapanyagokat.

A jobbágyok a szállítómunkások, akik fáradhatatlanul hordják az építőanyagot, cipelik épületről épületre a termékeket.

Vannak különböző célú épületek, amelyek azonos forrást igényelnek. Azért, hogy ne legyenek szükségtelen túltermelések, meghatározható, milyen arányban részesüljenek az egyes szakmák. Például a kukoricát a malom mellett a disznófarmhoz és a lótenyésztőhöz

is el kell juttatni. Ha viszont tele vagyunk már kenyérrel, akkor nem érdemes fölöslegesen elvonni a terményt a lovaktól, mert akkor csak gyengébb hadsereget állíthatunk föl.

Minden épületnél látszik, miből mennyi van helyben, hányan vannak bent, ezért nem volt szükség különböző információs panelekkel bonyolítani az áttekinthetőséget. Először megtévesztő lehet a kezelés egyszerűsége, amelyből tévesen következtethetnénk az egész játék ötlettelenségére. Jó példa erre, amikor aggódva figyeltem, mikor az erdész kiirtotta a környék fáit. Gondoltam, ezután majd jó messziről fogja cipelni a fát, ami csökkenti a termelékenységet. Ekkor az erdész elkezdett egy helyen ásni, majd egy facsemetét helyezett el a

gödörben. Yikes! Megújuló források rulez!

A másik jelenség, ami alapján megítélhető a játék, a kőfejtés. A munka előrehaladtával a sziklák egyre fogynak, míg a kimerült kőbánya helyére már építkezni is lehet.

A kőbányákhoz hasonlóan a bányák is kimerülnek. A tárnákat azonban csak megfelelő helyeken lehet nyitni, így az sem lesz mindegy, milyen irányban terjeszkedik településünk.

A HADSEREG

Még egy szót sem ejtettem a hadseregről. Hát persze hogy ez is van, mégpedig középkori harci eszközökkel felvértezve. A katonaság áll a termelési rendszer csúcsán. Ők csak zabálnak, számos ember kemény munkájával előállított fegyvereket igényelnek, és mindezek után veszik a bátorságot elhalálozni. Persze csak akkor, ha nem vigyázunk rájuk.

A hadsereghez az iskolából kerülnek a besorozható egyének, ami pénzbe kerül. A pénzveréshez pedig aranyra lesz szükségünk, ami pedig nem terem minden fa tövében. És akkor hol van még a felszerelés?

A katonák nem önellátóak, így egy távolabbi hadjárat sikerénél sok múlik azon, hogy a falu jobbágyai milyen hatékonyan tudják élelemmel ellátni seregüket. Akármilyen távol is van a hadsereg, a jobbágyok a hívó szóra útra kelnek az élelmiszerekkel, teljesen védtelenül egy támadással szemben. Ha pedig nem érnek célba, a katonák is komoly veszélybe kerülnek.

A harci egységek természetesen egyedileg irányíthatóak. Nemcsak ellenséges seregek kiiktatására, de a szomszédos falu ellátásának ellehetetlenítésére is kiválóan

alkalmazhatóak (a megfelelő építmények lerombolásával). Az építményeket védeni is lehet őrtoronnyal, de mindenesetre egy jó hadsereget egyetlen falu sem nélkülözhet.

A katonai egységek között a felszereltségtől függően találhatunk lándzsás gyalogosokat, íjászokat, felderítőket, lovagokat is. Hajítógépet nem találtam, pedig de hiányozna!

A katonaság léte már önmagában utal arra, hogy nem vagyunk egyedül. Ez így is van. Több faluban is zajlik a lázas munka a miénkkel párhuzamosan. Mindez pedig kiált a multiplayer után, ami persze nem fog hiányozni a K&M-ből.

Remélem, azért nem hagyják ki az élvezetes egyéni kihívásokat sem, bár erre vonatkozóan nem szivárgott ki semmi hír.

A ZENE

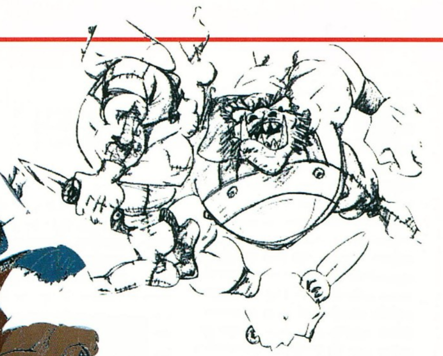
Az elképesztő grafika mellől a zene sem fog hiányozni. A rengeteget töltögető programok mellett egyre kevesebb szerepet kap a CD-audio, ami sokkal jobban szól a hangkártyák nagy részénél. Itt a MIDI mellett ez sem fog hiányozni. Ha minden jól megy, egy újabb érv lesz ez a játék amellett, hogy nem érdemes megalapozatlanul fejleszteni a gépedet. A demo semmilyen gondot nem okozott egy P166-nak, valamint 24MB RAM-nál többel nem tud mit kezdeni.

Nem marad más hátra, mint várni ezt a hangulatában, eredetiségében és megvalósításában is kiemelkedő játékot.

Lázi

Hexplore

Remények és csalódások



Játszottam, játszottam és játszottam. Éjjel-nappal, órákon át, hogy biztos lehessek benne, mert nem akartam elhinni, hogy igaz lehet. Keresem a szavakat, de nem találom. Csak az a gond, hogy nem azért, mert nincs olyan kifejezés, amivel visszaadhatnám, mennyire jó a Hexplore. Ugyanis inkább azért küzdöttem ilyen elkeseredetten, mert nem akartam tudomásul venni a kényszerű igazságot, hogy az a program, amitől olyan sokat vártam és reméltem, ennyire nagy csalódást okozzon...

Sztori

A sötét középkor idején, egy képzelt világban kezdődik a történet, melyben hatalmas erők küzdenek meg azért, hogy megszerezzék azt a könyvet, amelyik az Édenkertbe vezető út titkait és egyben az Isteni Tudást rejti. Garkham, a Sötét Mágusok Rendjének nagymestere saját, nagyra törő céljainak eszközét látja a varázslatos irományban, míg a legendák által megjósolt kiválasztottak sikerétől az egész világ népeinek jövője függ...

Így kezdődik a történet, mely kétségtelenül olyan aktív része a játéknak, hogy az nem merül ki a labirintusokban való végeláthatatlan harcokban és tapasztalati pontok gyűjtésében. Ez persze kettősséget is eredményez, hiszen pontosan ez az, ami emeli a játék színvonalát, ugyanakkor megköti a végigjátszási lehetőségeket. Itt nincs véletlenszerű pályagenerálási lehetőség, pontosan ugyanúgy kell megoldani a feladatokat, megkeresni a kulcsokat, a titkos kapcsolókat, a lépőköveket, kiszabadítani a rabokat, az információ reményében megetetni a remetét és így tovább. Cserébe a kétszáz pálya legalább hetvenórányi játékidőt ígér. Mondjuk tény, hogy ennyi komoly logikai feladat megoldását kívánó pályát nem is lehetne véletlenszerűen generálni, annál is inkább, mert sokszor a megszerzett tapasztalati pontok szintje is szerepet kap.

A játszhatóság szempontjából pedig pozitívum, hogy bár néhányszor elakadtam, mindig volt megoldás és sokszor a számos NPC valamelyikétől kaptam tanácsot. Ezért aztán érdemes, sőt fontos mindenkivel beszélni és oda is kell figyelni arra, amit mondanak! A történet kibontakozásával pedig egyre könnyebb lesz beleélni magad a hősök szerepébe.

Játékmenet

Mindössze egyetlen karakterrel vágsz majd neki az ismeretlen világnak, de az első pályán hamar egymásra talál a négy főből álló csapat. Az összeállítás kötött: kalandozó, harcos, íjász és varázsló. Ezen nincs mit siránkozni, egyszerűen a pályák úgy vannak kitalálva, hogy mind a négy típusra szükséged lesz, méghozzá lehetőleg minél jobb fizikai állapotban! Tehát valójában a reklámszövegekben meghirdetett tizenhat típus a valóságban csak négy karakterosztályt jelent, hiába vehető fel (illetve cserélhető) négy-négy eltérő grafikával megjelenített hős.

A megragadó történet szépen hömpölyög a világ felderítésével, és egyre több hasznos tárgyat is találsz majd. Látszólag kemény limit a kétszer nyolc helyű inventory, de mivel a százhúsz fegyveren belül a legtöbb azonos típusú, csupán egyre fejlettebb változatok is vannak, nem lesz gond. A karakter egyébként mindig az aktív (sárga), általad kijelölt fegyvert használja. Ez sajnos a harcosoknál azzal is jár, hogy a közelharcot követelő fegyvereikkel berzerker módjára rontanak az ellenségre, nem figyelik, hogy egyre messzebb kerülnek a társaiktól, és mind több szörnyet csalnak elő. Erre külön figyelni kell! Nagyon jó, hogy minden fegyvernek, eszköznek és spellnek (a bal oldali ablakban) használati sebessége is van. Ezt a kép melletti piros sáv jelöli. Amikor maximumra töltődik, akkor lehet ismét ütni, varázsolni, stb. Erre például sokkal könnyebb figyelni, ha minden karaktert más játékos irányít, hiszen a varázslónál a nagyobb hatalmú spellek "feltöltése" tovább tart, de addig lehet mást használni.

Ha már a nagy erejű varázslatoknál tartunk, valljuk be, elég furcsa, hogy a mágus által előidézett tűzeső nem sebzi a kalandozó csapat tagjait, csak a szörnyeket! Ugyanez vonatkozik az

általad kilőtt nyílvesszőkre, dobótőrökre és fejszékre is. Még szerencse, hogy a mérges gázok nem csak a karaktereknek, hanem az ellenfeleknek is halálosak (használd ki)!

A játékmenet szerves része a szintlépés, ami egészen másként működik, mint a demóban. Nagyon lehangoló, hogy a fejlődés folyamata (ami miatt annyian kerestetek) szinte jelképes, mert hiába szedsz össze elég xp-t, a következő pályáig nem léphetsz tovább egyik karaktereddel sem, tehát ha már mindenki a maximumon lesz (általában már a pályák felénél), akkor nem kapsz több tapasztalati pontot. Egyébként is nehezen fogadtam el, hogy a tapasztalati pontokat bárki összeszedheti... Az viszont jó, hogy ennek függvényében változik a fegyverek és varázslatok sebzése. (Az időtartamot még nem tudtam kifigyelni, pedig például a láthatatlanságnál fontos lehet).

GRAFIKA

Külön szót érdemel a megjelenítés módja, hiszen ez a játék kritikus pontja. Számomra kevésbé az, de annyit vitatkoztam miatta, hogy be kell ismernem, fontos. A bevezető animáció vitathatatlanul fergeteges, és ugyanilyen jók az összekötő animációk is. A háromszázhatvan fokban forgatható, izometrikus játéktér akció-rpg kategóriában egyedülálló. Kihasználása pedig kötelező, mert rengeteg titkos hely, kapcsoló csak így lelhető fel. Szerintem ez jó ötlet, de néhány háborgónak ez sem tetszett.

Az igaz, elismerem, hogy a megjelenítés még 'high' felbontásban is pixeles, következésképpen kifejezetten csúnya lehet egyesek szemében a mai 3D csodák után. De változatlanul kitartok amellett, hogy nem ez a lényeg. Még jó, hogy a karakterek képének grafikájával senkinek sem volt problémája! Ne is legyen, mert az teljesen rendben van, olyannyira, hogy az íjászommal szívesen találkoznék a valóságban is...

TIPPEK

Csaták közben a single player játékokban vedd le a sebességet! Így kényelmesen kikerülheted a lövéseket, és szisztematikusan pusztíthatsz a mágusoddal meg az íjásszal. Ugyanez a taktika segíthet a tüzet szóró csapdák túlélésében is.

Ne siess, mindig alaposan nézz körül, és kérd ki a térképet, amin kijelzik, hogy mennyi kincset és titkot fedeztél fel. Minden egyes gyógyító löttyre szükséged van, ne hagyj el egyet sem!

A multiplayer verzióban muszáj együtt dolgozni, nem érdemes fejvesztetten, külön-külön rohangálni. Mivel van lehetőség beszélgetni, tanácskozhattok, és a kitalált taktikát követve, közösen oldhattok meg mindent.

A phantom generatort a fantomok látótávolságán kívülről is le tudod nyilazni!

MULTIPLAYER

Ez lett volna szerény véleményem szerint a program legnagyobb dobása, ezért vártam annyira, és ennek a profizmusában bíztam leginkább. Sajnos, nem jött be. Rengeteg hibát találtam, és nem értem, hogy az Ocean hogyan engedhette a programot így kereskedelmi forgalomba, amikor az internetes játékok térhódítása annyira meghatározza napjainkban a piacot. Olyan, mintha ezen a vonalon nem is tesztelték volna a Hexplore-t. Vagy csak nem találták meg erre a megfelelő embereket?! Mindenképpen illett volna alaposan tanulmányozni az internetes multiplayer opciót felkínáló akció-rpg-k királyát, ami vitathatatlanul a Diablo, hiszen ami abban jól működik, azon nem biztos, hogy változtatni kell...

Na jó, elmondom szépen sorban, csak annyira fel vagyok zaklatva, hogy mindent egyszerre próbálok szavakba önteni.

Az első csalódás akkor ért, amikor a Laza-Khaled-Lily team megpróbált az interneten egy játékba kapcsolódni. Nem ment. Egyszerűen nincs még olyan szerver, ami betöltené ezt a feladatot, és a gigászi hálón valahogy nem sikerült megtalálni az egymáshoz vezető szálakat. Csak azt nem tudom, miért. Rendben van, hogy a program Amerikában még nem jelent meg, de kérdem én, az európai piac nem érdemli meg, hogy beinduljon az beígért "oceanline" szerver??? Mert ha ez így van, akkor felháborító!

Ezek után maradt a modemes kapcsolat, ami ugye csak két játékost tud kiszolgálni, így sajnos máris búcsúznom kellett az egyik barátomtól. :((

Ez a rész viszont legalább már működik, és a program - javára legyen mondva - teljesen intelligensen hívja, illetve fogadja a másik felet, különösebb gond nélkül. Utána azonban már kezdődnek a problémák. A játékot kreáló ember döntheti el, hogy ki melyik karaktert irányítja. Minden alkalommal szükség lesz mind a négy karaktertípusra, tehát nem lehet két mágus vagy ilyesmi. Arra van lehetőség, hogy az egyik játékos három, míg a másik csak egy szereplőt vezessen. (Gondolom ez a neten is működik, így elvileg lehetne hárman is játszani.)

A karakterek képe között

mindenki maga választhat kedvére, de a nevük megegyezik azzal, amilyen néven Te szálltál be a játékba. Kár. Lehetőség van a book és chapeter megadására is, csakhogy… Igaz, hogy a karakterek a pályának megfelelő szinten kezdenek, de nem lesz náluk csak a kezdő pálya felszerelése (zászló, kard, íj stb.). Ezek pedig, gondolom, mondanom sem kell, hogy mit érnek a későbbi szakaszokban. A másik lehetőség az, hogy szépen elölről elkezditek a játékot. Igen ám, de ha, mondjuk, elálmosodtok vagy ilyesmi, akkor hiába mentitek el, a játék későbbi betöltésére nincs lehetőség! Például nálunk, hálózatban ez úgy működött, hogy én voltam a játék kreálója, elmentettem az állást, a másik játékos pedig kilépett (meg akartuk nézni, hogy vissza tud-e csatlakozni). Nem tudott visszajönni, viszont én sem tudtam mit csinálni nélküle. Kiléptem. Ezt csak úgy lehet, hogy az egész játék megszakad, ahogy van. Hálózatban még elmegy talán, de modemen úgy néz ki, hogy minden exit választásakor megszakad a kapcsolat, szóval lehet újra tárcsázni. Ennek jelentőségét Magyarországon, azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom.

Folytatva a "történetet": ezek után létrehoztunk egy új játékot (jóval alacsonyabb szintű pályán), amiben furcsa módon az én karaktereim megtartották az előzőleg összeszedett extra tárgyaikat és fegyvereiket, míg a partnerem hősei ott álltak a kezdő felszereléssel. Ragozzam még? Igen, folytatom, mert a pályákkal is gondom van (jól elvagyok …).

Először akkor húztam fel magam, amikor az általam irányított varázslónőnek azt tanácsolták a faluban, hogy keresse fel a közeli szigeten lakó mágust, mert szüksége lesz egy varázstudó segítségére. Brrrrr! Tehát az összes pálya azonos single és multiplayer módban is! Ez részben adódik persze a történetből, de azért néhány apró változtatás biztos megoldható lett volna…

A második problémám az, hogy ha nem követed végig lineárisan a küldetéseket, akkor lesz olyan pálya, amit lehetetlen megcsinálni, mert nem találsz elég gyógyitalt és extra fegyvert. Így az egész abból áll, hogy meghalsz, feltámadsz, ütsz kettőt, meghalsz és így tovább. Rémes. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy van olyan fejezet, amire ez nem igaz, ezzel nagyon jót játszottunk, hosszú órákon keresztül, csak sajnos kipróbáltuk azt a bizonyos kilép-visszacsatlakozik lehetőséget, és nem jött be. Ha legalább minden szinten el lenne rejtve egy "fiatalság kútja", ami maximumra tölti az életerőt, akkor lenne esély. (Persze lehet, hogy van, csak mi nem találtuk meg.)

Szintén hiányoltam a multiplayer módban a játékmenet gyorsításának és lassításának lehetőségét, de ennek okát legalább meg tudtam érteni. Azt már kevésbé, hogy itt néhány gomb és funkció nem működött, illetve nem ott és úgy, ahogy a single módban megszoktam.

Ennyire negatívan viszont nem akarok zárni, mert azért az a bizonyos pálya nagyon jó volt. Nem lehet rohanni; gondolkodni és taktikázni kell, méghozzá sokkal hangsúlyosabban, mint a Diabloban. Minden pálya teljesíthető és megoldható, ha követitek a lineáris játékmenet vonalát. Elméletileg a mentések nyomán a tárgyak is megmaradnak, és akkor elég onnan (book, chapter) folytatni. Sok múlik a társa(i)d stílusán is, de ha összeszoktok, jó érzés lesz valakivel együtt menni, hangosan gondolkodni és örülni, amikor megvan egy-egy rejtett kincs, illetve megoldódni látszik az aktuális küldetés. Tehát minden itt felsorolt sirámom ellenére a Hexplore nem rossz, csak sokkal több rejtőzik benne, mint amit sikerült belőle kihozni. Ha nekivágsz, szerintem döntsd el, hogyan játszol: multi vagy pedig single player változatban, és úgy csináld végig. Az már most biztosan látszik, hogy ha lesz is a neten szerver, sikere közelébe sem érhet a Battle.net népszerűségének, mert az egész multiplayer rendszer kiforratlannak tűnik. Pozitívum viszont, hogy nincs játékos gyilkolás (player kill).

Lily

P.S. Nagyon remélem, hogy hamarosan kijön valami csodatevő patch, ami megoldja az összes multiplayer gondot, és beindul végre az internetes játék is! Ilyen könnyen nem teszek egyetlen álmot sem a süllyesztőbe, szóval, ha lesz valamilyen pozitív fejlemény, feltétlenül hírt adok róla.

INFO

- Ocean
- Ocean
- RPG

- Pentium 90
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Albion
- Diablo

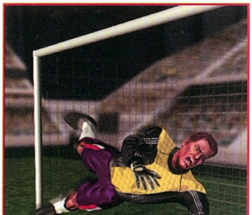
84%

World Cup 98

Tippek Trükkök

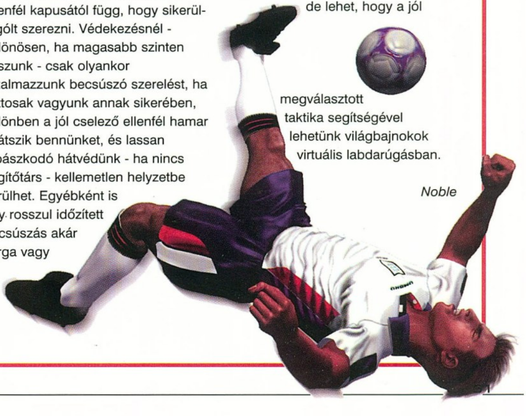
A futballőrület tovább tart?! Van még valaki, akinek nem a könyökén jön ki a labdarúgóvilágbajnokság? Vagy még csak most jön a java: több idő marad a számítógépes foci VB-re? Mindegy, hogy milyen okból, de gondolom vannak még néhányan széles e hazában, akik szeretik a focit (akár virtuális formában is). Ha játszottál már a World Cup 98-cal, de még nem sikerült igazán jó eredményt elérni, akkor olvasd tovább a cikket, hátha tudok egy pár hasznos tanácsot adni.

Három nehézségi szinten játszhatunk, ismerkedésként célszerű amatőr szinten kezdeni. Ez azért is jó, mert ekkor az ellenfelek nem annyira "harapósak", könnyebb kipróbálni néhány dolgot. Nem is muszáj rögtön mérkőzés közben kísérletezni: a cseleket, fejeseket, átadásokat, lövéseket az edzőpályán is gyakorolhatjuk. (Egyébként amatőr szinten nincs is szükségünk ezek közül sokra, cselezni szinte egyáltalán nem kell tudnunk, nélküle is nyerhetünk.) Ha vesszük a fáradságot, és az egyes billentyűkombinációkat rendesen meg akarjuk tanulni, akkor tényleg nem haszontalan edzeni. Egy apró csalással zavartalanul próbálkozhatunk: az edzésfajták közül válasszuk az edzőmeccset, és az ellenfél játékosainak számát állítsuk nullára (ez az alapértelmezés is), így egy-egy csel közben senki sem fog ránk támadni. A saját tapasztalataim azt sugallják, hogy ilyen könnyű dolgunk sosem lesz a pályán, cselezni alig-alig lesz időnk, és helyünk rendes mérkőzés közben. Pedig látványos dolog a fej fölött sarokkal átívelt labda (Ctrl-A), a futás közben teljes fordulat labdával együtt (Ctrl-D), vagy a hátunk mögül keresztbe passzolni (Ctrl-E), és sokszor hasznos futás közben oldalra cselezni (Ctrl-S); inkább poénos, néha eredményre vezető műesést produkálni (Ctrl-Q). Sajnos általában ezekről a lehetőségekről le kell mondanunk, éles szituációban elég nehéz még a Ctrl gomb után is kutatnunk. Viszont szinte mindig sprintelnünk kell (W), különben az ellenfél könnyedén lehagy bennünket. Érdemes még odafigyelni a magas labdákra: már akkor nyomjuk le az A, S, D gombok közül a megfelelőt, amikor a labda még a levegőben van. Így gyorsan passzolhatunk a hozzánk legközelebb levő, adott irányban álló játékosunkhoz (A, S), vagy kapura fejelhetünk (D). Kapura fejelésnél több stratégiát követhetünk: irányítsuk a labdát a megfelelő irányba (érdekesség, hogyha a kapuval ellentétes irányt választunk, akkor földre pattintott fejest küldhetünk kapura); a D billentyűt folyamatosan lenyomva erősebb lesz a fejes. Ha kapu előtti beívelésnél kétszer nyomjuk meg a D gombot (és nincs a közelünkben egy zavaró hátvéd, no meg a labda is pontos), akkor látványos ollózással lőhetünk kapura. Többnyire ez a mutatvány nem szokott sikerülni, de a kíváncsiak és a türelmesek próbálkozhatnak! Akik nem éreznek kedvet az utóbbi trükkökhöz, azok maradhatnak a jól bevált sablonos futballnál: lehetőleg becsúszva szerelni az ellenfelet, gyorsan előreszaladni, és ha van lehetőség, egy jó nagyot kapura lőni. Ennél egy fokkal célravezetőbb, ha a megszerzett labdát legalább gyors passzokkal, íveléssel juttatjuk előre. Általában az oldalról beadott labdák eljutnak csatárainkhoz, s ilyenkor tőlünk (célzásunktól), valamint az ellenfél kapusától függ, hogy sikerül-e gólt szerezni. Védekezésnél - különösen, ha magasabb szinten játszunk - csak olyankor alkalmazzunk becsúszó szerelést, ha biztosak vagyunk annak sikerében, különben a jól cselező ellenfél hamar átjátszik bennünket, és lassan tápászkodó hátvédünk - ha nincs segítőtárs - kellemetlen helyzetbe kerülhet. Egyébként is egy rosszul időzített becsúszás akár sárga vagy piros laphoz vezethet, nem is beszélve a szabadrúgásról illetve a tizenegyesről. Sajnos szabadrúgásnál elég tehetetlenek vagyunk, még a távoliaknál is; ilyenkor az ellenfél a kapu elé ível, és ha kapusunk nem szemfüles, szinte mindig akad egy támadó, aki hirtelen ott terem, és védhetetlen gólt szerez. Büntetőnél kicsit más a helyzet, ekkor legalább a kapust mi irányítjuk, bár így is sok múlik a szerencsén. Mindegy, hogy az A, S, D gombok közül melyikkel vetődünk el, csak akkor van esélyünk a hárításra, ha emellett a jó irányt választjuk. Játék közben taktikázhatunk is: C-vel lesre állíthatunk, V-vel egyszerre több játékosunk ront az ellenfélre, Z-vel visszafutnak a szélsőink (igaz, ez utóbbinak konkrét hasznát én még nem tapasztaltam). A lestaktikával vigyázzunk, akkor alkalmazzuk, ha látjuk, hogyan helyezkedik az ellenfél (megfelelő kameranézettel vagy a radar megjelenítésével). Sikert érhetünk még el megfelelő stratégia, felállás alkalmazásával, vagy jól időzített cserékkel, bár ezeken már tényleg csak apró részletek múlnak.



Összefoglalásként annyit mondhatok: elsősorban ügyességünktől függ sikerességünk, de lehet, hogy a jól megválasztott taktika segítségével lehetünk világbajnokok virtuális labdarúgásban.

Noble



Incoming

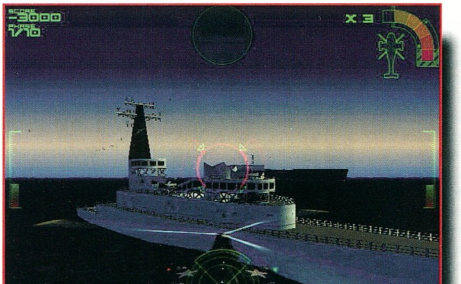
VÉGRE ELJÖTT

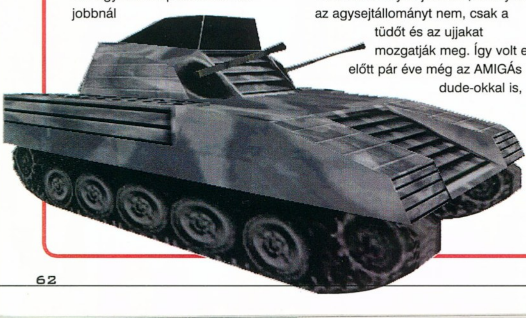
ELŐVEZETŐ

Tudjátok, milyen jó egy kiadós strandröplabda játék után (melyet Shoebaronnal, VagaBonddal, Lazával és Tatcommal játszottam) hazamenni és elővenni a számítógépet? És azt tudjátok-e, milyen izgalmas éjjel 1-kor nekiállni cikket írni, 5-kor kelni és remélni, hogy a másnapot valahogy túlélem? Én már tudom! Végre egy olyan játékot tesztelhetek, amely megfelel minden elvárásomnak. Megy a VooDoo 2-mel, és ha úgy tartja kedvem, használhatom az nVIDIA Riva 128-amat is. Természetesen minden gond nélkül, bár a VooDoom néha beszaggatott(?).

NOSZTALGIA

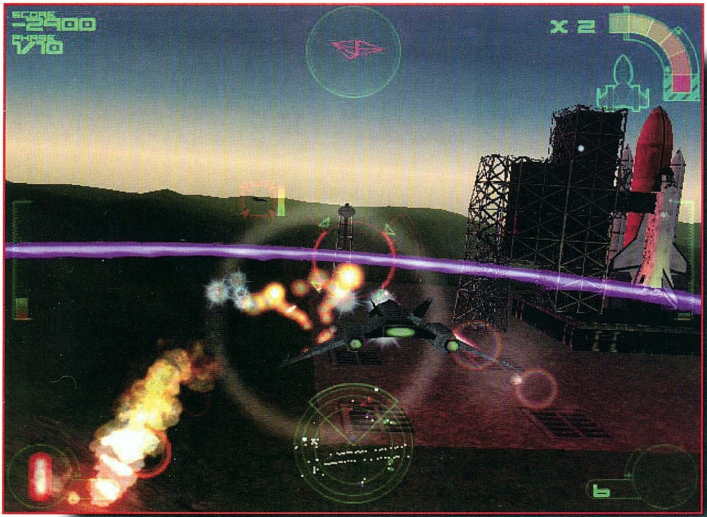
Vannak olyan pillanatok, amikor kell egy kis kikapcsolódás két jobbnál jobb akció film között a reklám alatt, vagy a Mancival való szakítás enyhítése végett az egyik űrhajóba beleképzelni, majd szétlőni azt a csak akkor a baráti fogadások nem maradhattak el, nem pedig a mostani bénázás hallatszott még este a Fókuszból is közhírré k***** (képét?), mialatt ő egyik volt barátunkkal csal meg minket. Bizony, kell néha olyan pillanat is, mikor önfeledten le tudunk ülni a számítógép mellé – vagy éppen a legjobb barát gagyi PC-je mellé (őt magát kiüldözve a zuhogó esőbe) –, és egy lövöldözős vagy verekedős játékot betöltve tudjuk saját reflexeinket ellenőrizni, nehogy kijöjjünk a formából, hiszen sokszor kell az embernek izomagyú barátai előtt bizonyítani, hogy nem is olyan félistenek, mint amennyire képzelik magukat. (na ezt a mondatot próbáljátok meg nyári gyakorlásképpen elemezni!) Ma is kellenek az olyan játékok , amelyek az agysejtállományt nem, csak a tüdőt és az ujjakat mozgatják meg. Így volt ez előtt pár éve még az AMIGÁS dude-okkal is, téve, hogy X.Y. elakadt a 2. pályán. Emlékszem, azelőtt milyen nagy számnak számított, ha valaki az R-Type harmadik pályájára át tudta vinni az űrhajóját. Na de mindegy. Térjünk vissza!





BEVEZETŐ

A történet tipikusnak mondható. XXI. század eleje. Jönnek az idegenek, le akarják rombolni a stratégiailag fontosnak látszó építményeket, majd igába akarják hajtani az emberiséget. Ezt az utóbbi időben a mozifilmek is rengetegszer dolgozták fel, sőt manapság már szinte a számítógépeken is csak ez van. Gondoljunk csak a real time-os stratégiai játékokra. Szóval, amint bejött a főmenü, az opciókba belenézve semmi különlegeset vagy rendelleneset nem tapasztaltam. Minden könnyen érthető. Új játékot választani viszont többféleképpen lehet. Játszhatunk "csak úgy" magában, küldetéseket teljesíthetünk némi stratégiával vagy anélkül, vagy akár hálózatban is nyomulhatunk. Sajnos ez utóbbit nem volt lehetőségem kipróbálni, mert Batka haveromnak elromlott a PC-je, pedig így lett volna a legjobb. Mondtam is neki: nem kellett volna eladni az AMIGÁD. Mielőtt elkezdünk egy játékot, be kell állítani a repülő típusát és a helyszínt. Hatféle hely létezik, de ebből csak négyet játszhatunk. A holdon és az idegenek világában csak az első négy küldetés teljesítése után lövöldözhetünk. Itt viszont már támadni kell, szemben az első négy küldetéssel, ahol a létesítmények megvédése volt a cél. 11 repülő közül választhatunk (+űrsiklók). Érdekes, hogy az ellenség által használt járművekkel is lehetünk. Ha Arcade módban játszunk, csak a repülőnkkel leszünk és csak a nehézségi fokozatok fognak nőni, de ha a kampányt választottuk, akkor lehetünk akár fix ágyúval vagy tankkal is. Saját egységeinket érdemes épségben hagyni, mert ők is irtják az ellenséget, ráadásul később még jól jöhetnek. Kampány játszásakor lehetőségünk van némi



stratégiára is, ugyanis időnként felülről látjuk az objektumot és védőit. Ekkor tologathatjuk egységeinket. Amikor mozgó járműben vagyunk, érdemes a különböző bónuszokat minél hamarabb felvenni, mert az idegenek is érdeklődnek ezek iránt, csak sajnos nem tudják értékelni, ezért megsemmisítik azokat. Pedig ezek nagyon is használhatóak. Például volt úgy, hogy az Óceánon a 6-8. szintig szinte csak az időszakos sérthetetlenségekből vegetáltam, míg a végén felvettem egy teljes páncélt. A fegyvereinket is tudjuk fejleszteni, sőt van, hogy a másodikat csak így kaphatjuk meg. Halálunkkor vagy a küldetések teljesítése végén kapunk egy összesítést, melyben kiderül, hogy mennyi saját kárt és mennyi ellenséges gépet sikerült leszednünk. Ekkor kerülhetünk fel a halhatatlanok névsorába is. Az effektek csodálatosak! A robbanásokon igaz lehetett volna még kicsit csiszolni, de a hangok és a különböző texturák mind kitűnőek. Az, hogy az egységek kötelékekben támadnak és a bónuszokat is megsemmisítik, a programozók kitűnő munkájuknak köszönhető, hiszen így intelligenciát adtak nekik.

Kivezető

Ezt a játékot még a legelvetemültebb, csak stratégiai vagy szerepjátékkal játszó emberkéknek is bátran ajánlom, hiszen a látvány egészen kikapcsol, felüdít stb... A zene pedig kitűnő! Ez megéri az árát.

ErniE

Info

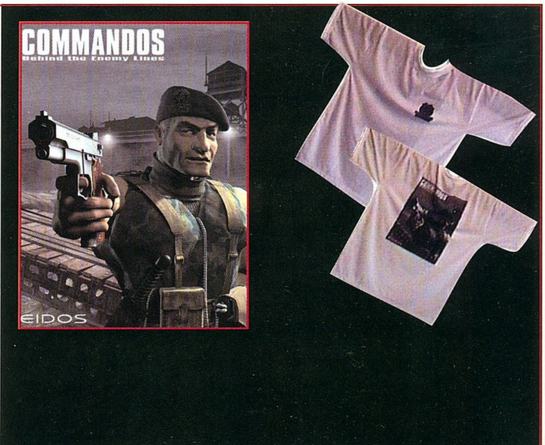
- Rage Games Ltd.
- Rage Software
- Akció-Szimulátor

- P133
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

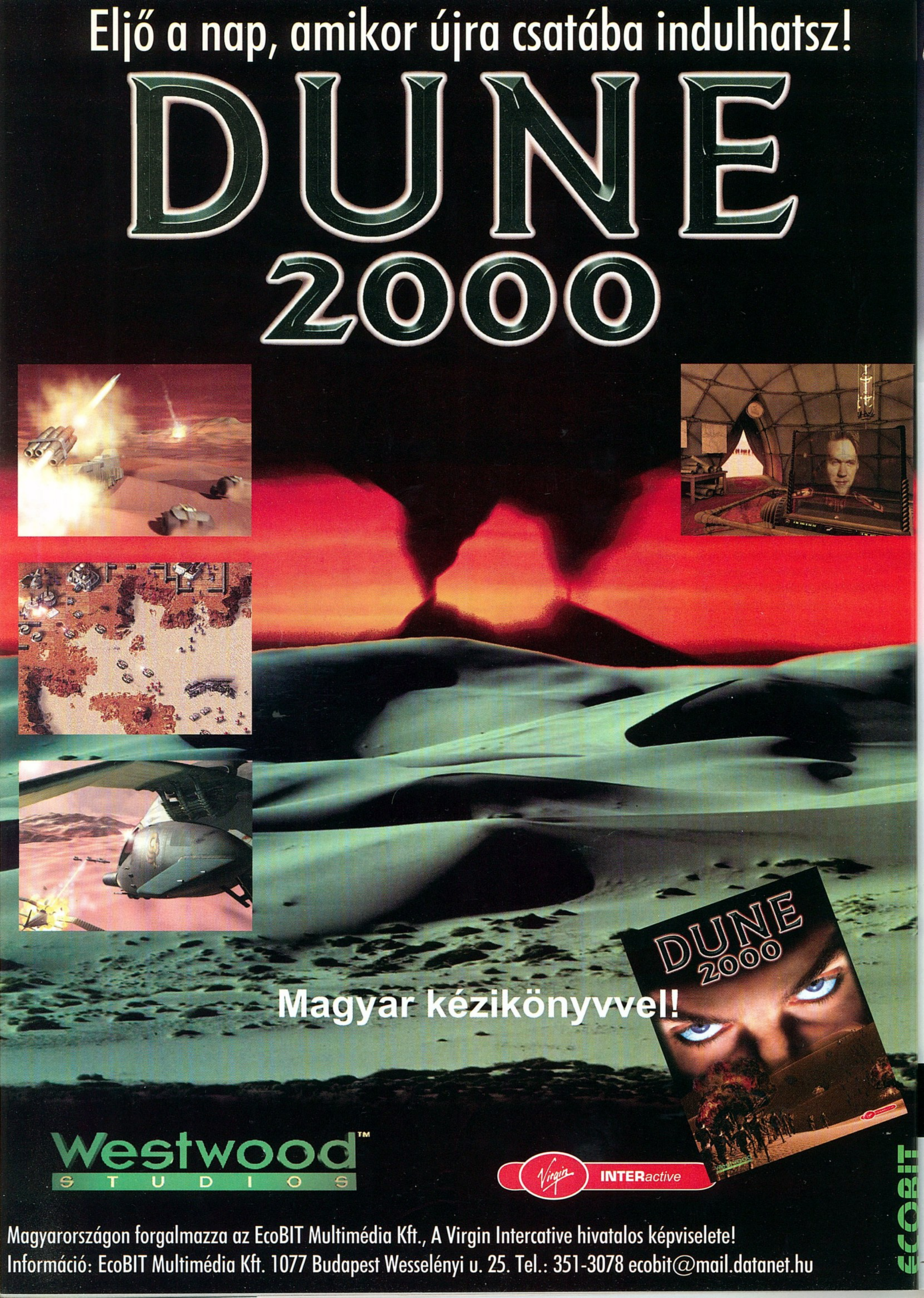
- ◆ Commanche
- ◆ Shadow of the Empire

90%

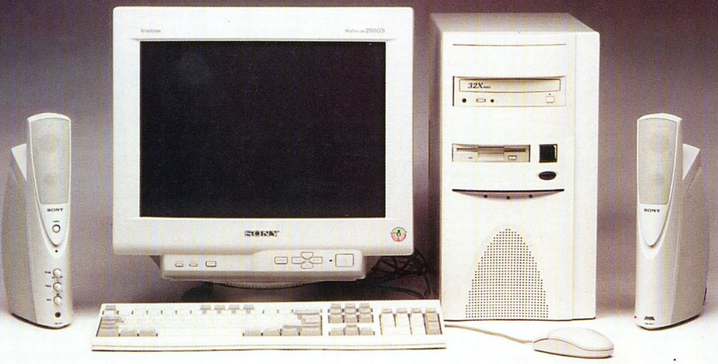
A nyár igazi kellékei: **Quake II** és **Commandos** pólók



Megrendelhető: A lapban található megrendelőlap segítségével.
Megvásárolható: A nagyobb budapesti és vidéki számítástechnikai üzletekben.


Eljő a nap, amikor újra csatába indulhatsz!
DUNE
2000
DUNE
2000
Magyar kézikönyvvel!
Westwood™
STUDIOS
Virgin INTERactive
Magyarországon forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft., A Virgin Intercative hivatalos képviselete!
Információ: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078 ecobit@mail.datanet.hu
ECOBIT

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



ACOMP INTEL PENTIUM II 300

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- 32x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 169.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 15" PANASONIC T5F68(70kHz,0.27dot) monitor, 2 év gar.

Nettó ár: 49.992,- Ft

ACOMP INTEL PENTIUM 233 MMX

- Pentium TXPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 109.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 14" LICOM DIGITÁLIS (1024x768, LR/NI) monitor, 3 év gar.

Nettó ár: 25.992,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Infra port, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, Külső monitor, nyomtató, 2 soros port, Gameport, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska.
- Windows 95 vagy Windows 98 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 349.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 4100MB merevlemezzel
- 56600bps PCMCIA voice Fax-modem kártyával

Nettó ár: 379.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

Minden számítógépünkre kamatmentes hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül! Hosszabb futamidők esetén évi 25% kamat.

3DFX VOODOO 4MB GRAFIKUS GYORSÍTÓKÁRTYA 14.992,- FT

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

ACOMP Pest:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP Buda:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
Pólus Center:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Faxbank:	2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)	
Nyitvatartás:	Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00	

A Pólus Centerben a hét minden napján 10-20 óráig, vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

GIGAByte

A SZÍV TV műsorán!

Az

ELECTRONIC ARTS™

támogatásával.

Adások:

Július 29-én (szerdán) 17^{00} órakor
Augusztus 5-én (szerdán) 17^{00} órakor ism.
Augusztus 12-án (szerdán) 17^{00} órakor
Augusztus 19-án (szerdán) 17^{00} órakor ism.
Augusztus 26-án (szerdán) 17^{00} órakor
Szeptember 2-án (szerdán) 17^{00} órakor ism.

Műsor info:

GAMELAND

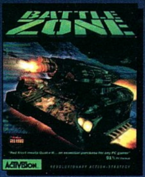
1201 Budapest, Baross u. 55. Tel.: 284-1471

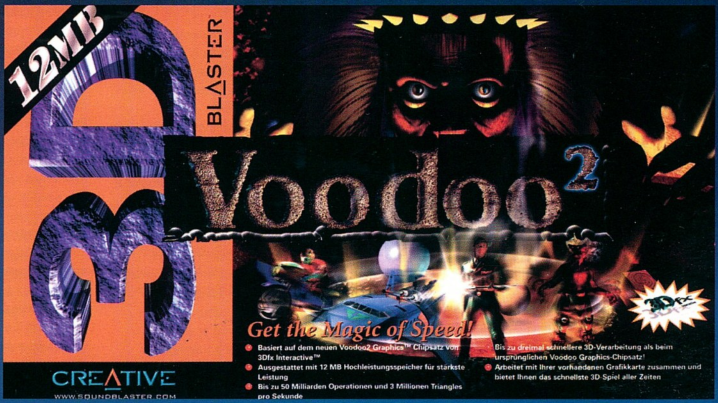
Közreműködik a

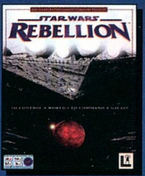
PC GURU Team

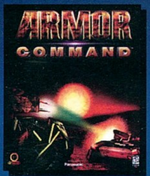
ATLANTIS ENTERTAINMENT

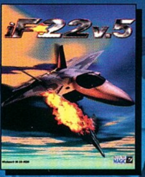
H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

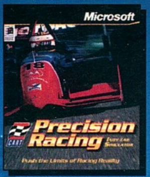






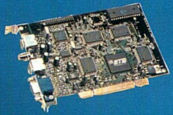






Voodoo 2 Monster	45.900 + ÁFA
Voodoo 2 Creativ 12 MB	60.000 + ÁFA
AOpen BX-es alaplapok	37.200 + ÁFA
AOpen házak ATX nagy torony	25.900 + ÁFA
AOpen házak ATX midi torony	16.200 + ÁFA

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- ASUS és Supermicro alaplapok, STB, Diamond, Creative Voodoo 2 grafikus kártyák
- A legújabb PC játék-programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata
- A legfrissebb 3Dfx játékok és játékpatchek naponta megújuló választéka, •• HOTLINE: 461-0265 ••



HARDVER • SZOFTVER • MULTIMÉDIA

VIDÉKRE POSTAI UTÁNVÉTEL

3Dfx chipsetes kártyák már 20.000,- Ft-tól

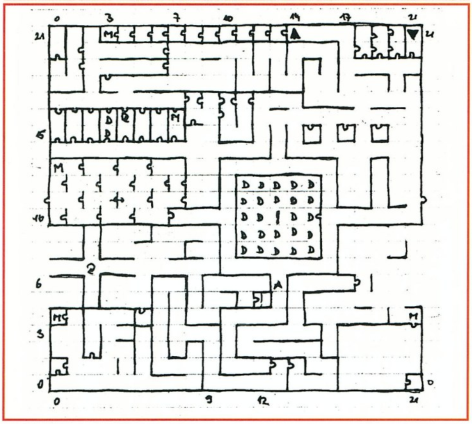
VELOCITY 128

Bard's Tale II

1. RÉSZ

Éppen most kaptam az örömhírt, hogy ismét lefelejtették a térképeket a CD-ről! De jó! Csak tudnám, akkor mi a fenének szórakozom velük – ráadásul mindegyiket kétszer kell megrajzolni, mert a szkenner a ceruzarajzot nem igazán szereti... Nos, most már nem ígérek semmit a mostani rész térképeivel kapcsolatban, mert úgy látszik, ezt a dolgot nem sikerül egyenesbe hozni! Mindenesetre ha valakinek nagyon kellenek a térképek, akkor mail-en én is elküldhetem őket (darabja 270 kbyte körül van)!

DARKDOME 2



Mindazonáltal én sem vagyok tökéletes: az első részben elkövettem egy "kis" bakit (köszönöm Dezső levelét, hogy felhívta rá a figyelmemet)! Szóval a BT sorozatban csak minden 2. szint után jár varázslószint - vagyis 7-8. szintű karakterek még messze nem tudják mind a hét varázslószintet! Bocs...

Térjünk vissza kellemesebb dolgokra: ha sikerült átvergődnünk a Bard's Tale első részén, akkor most kb. 30. szintű karaktereink lehetnek! Ezekre szükség is lesz, mert a BT2 nagyobb, nehezebb és gonoszabb, mint az első rész volt!

Mivel kezdő játékosoknak semmi esélyük sem lenne a játék későbbi részében, az első városban (Tangramayne-ben) van egy bevezető dungeon, kimondottan azzal a céllal, hogy a kezdő karakterek a 10. szint fölé jussanak (ez a minimum "túlélési szint" a későbbiekben). Mivel nekem rajzolnom kellett a térképeket, lementem ide is, de mindössze 100,000 XP-t szereztem (ami ugye nem sok 30-as szinten).

Aki végigment az első részen, annak mindenképpen érdemes áthoznia a karaktereit! Ez egyébként nem nagy ügy: egy lemezre ki kell másolnunk a karaktereinket és a tárgyainkat (Items.dat), és a 2. résszel beolvastatni a főmenüben (Disk Options). Igaz, hogy nem veszítünk XP-t, de a tárgyaink között elég rendes irtást végez a program (tőlem főleg a páncélokat vette el)! Ami viszont igen nagy szemétség, hogy a vadászom "critical hit" értékét visszavette egy kezdő szintjére – aki ezzel teljesen használhatatlan karakterré vált! Be is gurultam, és visszaállítottam a korábbi értékre... Később kiderült, hogy ez komolyabb hiba: a fejlődés során rendszeresen "túlpörgött" ez az érték – de én se voltam rest, rendszeresen visszacsaltam minden alkalommal.

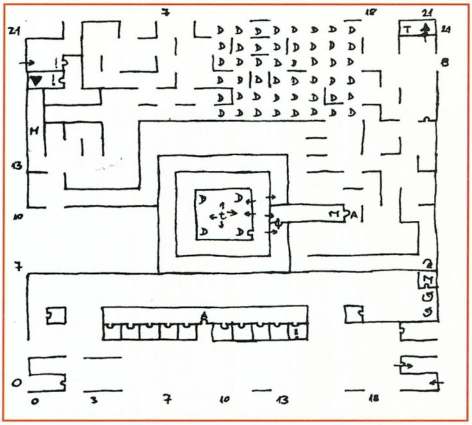
És most nézzük át, mi is változott a korábbi részhez képest:

· Mivel itt feltételezték a készítők, hogy durva karaktereket hozunk át az első részből, a szörnyek több HP-vel rendelkeznek, és nagyobbakat is ütnek.

· Ennek megfelelően a mi varázslatlistánk is módosult: egy csomó használhatatlant kivettek, a megmaradók általában drágábbak lettek (több manába kerülnek), és nagyobbat is ütnek.

· Bevezették a távolság fogalmát! Vagyis csak azokat az ellenfeleket tudjuk fizikailag támadni, akik 20' (20 lábon) belül vannak. Ez az elmélet a gépkönyv alapján – nekem csak 10 lábra sikerült ütnöm... Minden támadóvarázslatnak megvan a távolsága, amin belül hatékony (néhány ezen kívül is hat, de erősen csökkenő erővel - ismét csak a gépkönyv szerint). Személyes véleményem szerint itt eléggé elszúrták a dolgot a készítők: gyakorlatilag nem tudunk 80-90' lévő varázslók ellen támadni (csak a legdurvább Archmage varázslatokkal, de azokat még nem ismerhetjük a játék elején, és nagyon sok manába kerülnek)! Ezek a varázslók állandóan megidéznek lényeket maguk elé, és így nem is tudunk közel jutni hozzájuk (ha van 10 lábnyira ellenfél, akkor nem közeledhetünk). Volt olyan csata, amit végül meguntam, és elszaladtam (persze így nincs XP)!!!

DARKDOME 3



A fő baj, hogy nincsen olcsó és 90'-ra ható varázslat, vagy olyan, amivel közel húzhatnánk őket, esetleg olyan, amivel akadályozhatnánk a megidézést! Egyébként ezt nemcsak én gondoltam így – elég csak megnézni a BT3 varázslatait, ahol pontosan ezek a lehetőségek jelennek majd meg...

· Persze néhány trükk azért itt is van: a legjobb, ha minden ellenséges csoportot azonos távolságra "állítunk be". Mondjuk ha herbek jönnek, azok mindig 60'-nyira jelennek meg. Ha megvannak négyen, akkor szépen közeledünk, egészen 10'-ig. A vadász megtámadja az elsőt, a többiek a másodikat, a két varázsló pedig két DEST-tel a két hátsót. Gyakorlatilag három találat biztos, és legtöbbször a negyedik is. Ha mégsem, akkor a következő körben ütjük le a maradékot, és imádkozunk, hogy ne idézzen meg újakat! Ha mégis, akkor lásd a korábbi taktikát...

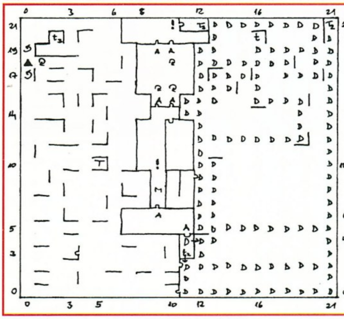
· A tárgyaknál látjuk, hány töltet van még bennük (ez nagyon hasznos).

· Vannak távolsági fegyverek is (íj, dárda). Én nem nagyon használtam őket, majd ha esetleg találok egyet, amihez nem kell lőszer... Kivéve egy kardot, de arról még regélek...

· Itt több város van (szám szerint hat: EPHESUS, COLOSSE, TANGRAMAYNE, PHILIPPI, CORINTH és THESSALONICA), és mozoghatunk a városok között (az SCSI itt is működik) – vagyis van külső világ is. Itt vannak elszórva dungeonok és egyéb nyalánkságok is...

· Minden dungeonban (a kezdőt kivéve) van egy rész, a Death Snare (vagy röviden Snare), ahol időre megy a játék! Ekkor már közel vagyunk a célhoz, de igyekezni kell, mert különben szépen meghalunk (külön öröm a térképezésnél!). Szerencsére mindig figyelmeztet a program, hogy beléptünk ide, és jó lesz igyekezni...

DARKDOME 4



· Még egy jó tanács: a különféle üzeneteket mindig írjuk fel (amit a térképen M betűvel jelöltem), mert rengetegnek csak sokkal később lesz értelme és ekkor elég kellemetlen visszamenni… Én is elkövettem ezt a hibát, és többször is "trükköznöm" kellett, hogy a megfelelő válaszokat kitaláljam.

A történet egészen röviden: egy Lagoth Zanta nevű fő-fő varázslót fogunk keresni, aki ellopta a "Végzet Pálcáját" (Destiny Wand). Ez a pálca igen erős mágikus tulajdonságokkal rendelkezik, aminek segítségével sikerült békét és jólétet biztosítani a birodalomban 700 éven keresztül... Ez került most veszélybe a pálca eltűnésével! A hírek szerint Lagoth Zanta 7 darabra törte a pálcát, és elrejtette különböző helyekre. A mi feladatunk lesz ezeknek az összeszedése, a pálca összekovácsolása és Lagoth Zanta megsemmisítése...

És most nézzük a dolgokat részletesebben (a városokban nem mondom, hogy mit kell csinálni, elég nyilvánvalóan azt, amit korábban is – vagyis gyógyítani, fejlődni és leöblíteni a bárd torkát.) A térképeket viszont megtaláljátok a többi között.

DARK DOMAIN
(LEVEL 1)

A bevezető küldetést TANGRAMAYNE városában kapjuk meg (ez egyébként az indulóhelyünk is). Egy hercegnőt kell megmentenünk - a küldetést tényleg csak akkor csináljuk meg, ha kezdő karaktereink vannak (vagy nagyon sok tárgyunkat vették el a transzformálásnál), különben menjünk egyenesen a SAGE-hez (ez egy öregúr egy kunyhóban), és kérdezzük a sírokról (THE TOMBS).

Szóval ott tartottam, hogy az első szinten vagyunk. Itt túl sok érdekes nincsen, próbáljunk minél gyorsabban lejutni a másodikra! Néhány üzenet van, de ezek sem túl fontosak, egyet kivéve, amit felkiáltójellel jelöltem a lejárat közelében. Azt nem tudom, hogy erre a területre hogyan lehet becsületesen bejutni (én egy PHDO segítségével csináltam), de ezt mindenképpen érdemes elolvasni, mert ez utal arra, hogy odalent hogyan kell majd kinyitni egy ajtót! Lent persze lesz egy utalás erre a szövegre, de akkor már elég kényelmetlen ismét feljönni...

DARK DOMAIN
(LEVEL 2)

Ezen a szinten is van néhány fontos utalás: a legfontosabb a Sage-ra vonatkozik (THE TOMBS), ami majd a következő dungeonba való bejutáshoz kell. Van itt egy sötét terület közepén egy medúza, amitől óva intettek korábban. Sajnos nem tudta bemutatni kővé változtató képességét, mert az illúziósárkányom (WIDR) szépen kiütötte... Találunk itt még egy "szárnyas szörnyet", akit érdemes felvenni a csapatba! Ezután az ÉK-i sarokban juthatunk lejjebb.

DARK DOMAIN
(LEVEL 3)

Ezen a szinten elég gyorsan egy kis csapdába teleportálódunk (átlátszó falak, sötétség, anti-magic zóna), amiből keletre kijutva már csak két feladatunk van: két kérdésre válaszolni. Az egyiket a 3N,14E pozíción kapjuk, és nem túl bonyolult, csak meg kell nézni a varázslatlistát. Ezután juthatunk be az ÉNY-i részen egy további szájhoz, aki újabb kérdést intéz hozzánk. A válasz egyszerűen "Pass", és máris szabad az út az utolsó szintre.

DARK DOMAIN
(LEVEL 4)

Ennek a szintnek majdnem a fele sötét, de a térkép segítségével nem lesz nehéz megtalálni a megfelelő teleportereket (térképezésnél kissé rosszabb volt a helyzet). Szóval jussunk el a 9N,9E pontig, ahonnan északra egy szakadék állja utunkat. Ha nem vettük fel a szárnyas lényt, akkor nem is tudunk átjutni rajta (a levitálás sem segít, teleportálni meg nem tudunk). Ezután már csak egy kisebb főgonosz vár minket, és ki is szabadíthatjuk a hercegnőt. A T3 teleporter segítségével elég gyorsan kijuthatunk. A felszínre érve kapunk egy kis XP-t, és slussz. Csak mellesleg jegyzem meg, hogy elég gyorsan elrabolhatták ismét a kicsikét, mert kiléptem majd vissza, és máris kaptam (volna) újra a küldetést... Azért ez kicsit sok lett volna a jóból, ezért inkább elindultam a Sage kunyhójához...

THE TOMBS
(LEVEL 1)

A Sage elmondja (némi pénzért cserébe), hogy a sírok bejárata Ephesusban a Sötétség templomában van. Sem a várost, sem a templomot nem lesz túl nehéz megtalálni...

A térkép alapján itt sem túl nehéz eligazodni. Fontos, hogy olvassuk el az üzeneteket, mert lényeges utalások vannak benne az első Snare-re vonatkozóan! A kettes szintre jutás elég trükkös, amíg valaki meg nem nézi a kettes szint térképét - a 19E,20N száj után egyből a második szinten vagyunk.

THE TOMBS
(LEVEL 2)

A második szinten keressük fel a Keymastert és vegyünk tőle egy Masterkey-t (ha nem dobtuk el korábban, akkor spóroltunk 50000 aranyat). Itt jegyzem meg, hogy miden tárgy megmarad Garth-nál, amit egyszer eladtunk neki, csak persze egy csomó aranyat veszítünk a visszavásárlásnál! Viszont ha több helyünk van, akkor több tárgyat tudunk begyűjteni...

A további utalásokat is olvasgassuk el szorgalmasan ("M" betűvel jelöltem őket), különösen figyeljünk a déli részen: ne teleportáljunk tovább nyugatra, amíg nem olvastuk el az üzeneteket! A lejárat az utolsó szintre majdnem középen (kicsit északra) lesz.

THE TOMBS
(LEVEL 3)

A harmadik szinten a sok kis szobából álló labirintusban kapjuk a megoldást a Snare-re! Ezek meglátogatása után jussunk el a 0N,12E pozícióra. E pont közelében egy öregúr játszadozik néhány tűzlabdával. Ha a kérdésére helyesen válaszolunk (Old), akkor elárulja a következő labirintushoz vezető kulcsszót, amivel majd beszélgetést kezdeményezhetünk a Sage-el. Némi teleportálgatás után máris a Snare-ben találjuk magunkat. Vegyük fel az öregurat vezetőnek az északi alkóvból, mérgezzünk meg mindenkit a kúttal (ez állítólag szükséges - én azóta több Toxic Gianttal találkoztam, és simán levertem őket. Lehet, hogy ez egy speciális volt?). A déli sarokban intézzük el az óriást, majd menjünk vissza a kiinduló pozíciónkra. Egy üzenetet kapunk, hogy megnyílt az út, és a 10N,8E pozíción tényleg meg is találjuk a Destiny Wand első darabját (ebből a Wizard Wall varázslatot lehet előcsalogatni. Mivel nálam általában volt egy 7. lény is a csapatban, nem nagyon használtam). Már csak ki kell jutnunk a sötét területen keresztül, és készen is vagyunk ezzel a résszel.

FANSKAR'S CASTLE

Némi informálódás után (a Sage egyre több pénzt kér - a piszok!) eljuthatunk Fanskar kastélyába. A varázslatlistáról már ismerős lehet a név, és a Sage is megerősíti, hogy vele is fogunk majd találkozni... Szerencsére a kastélya csak egy szintből áll - mivel nem város közepén van, elég bonyolult elszaladni mindig feltölteni a varázslónk manapontjait (nekem erre szükségem volt, mert elég sok zsákutcát is be kellett járnom).

Ennek a szintnek nagy része sötét, és tele van antimagic zónákkal (meg néhány teleporterrel). Ezeket nem is próbáltam jelölni a térképen, de tele van velük minden! Mondjuk, annyi előnye van a dolognak, hogy az ellenfelek sem tudnak varázsolgatni... Ennek ellenére nem lesz túl nehéz elvergődni a 14N,4E pozícióra, ahonnan észak felé lépve már világos környezetben találjuk magunkat. Fanskarral az ÉK-i sarokban találkozhatunk, amint bőszen védi a Snare-be vezető teleportert! Nos, ismer néhány jó kis trükköt az öregfiú (nézzük meg a varázslatlistánkat!), de ez sem segített rajta...

A Snare itt elég egyszerű: van 3 ajtó, amiből egy a célhoz vezet, kettő a "biztos halálba". A térkép alapján nem lesz nehéz kitalálni, melyik a jó út... Ügyeljünk arra, hogy legyen egy szabad helyünk, és máris felvehetjük a Destiny Wand második darabját! Valami varázslatot ez is tud (talán egy YMCA-t), de sok hasznát nem vettem – mivel nálam állandóan "élt" egy BASP, nemigen vettem észre semmi plusz hatást!

Ennyi fért bele a mai különkiadásba! A következő számban eljutunk Lagoth Zantáig, és utána már nincs, aki megmentsen minket az utolsó résztől (bár ez nekem alighanem a táborra marad)! Mindenesetre továbbra is nyugodtan írhattok, ha valamilyen kérdésetek van (vagy lusták vagytok térképezni)!

Pellus
laszlo.peller @astra.hu.astra.com

Ultimate Soccer

Manager '98

Mi is lehetne ezen a nyáron aktuálisabb, mint egy jó kis fociprogram. Persze az idei évre rendelt "fociszimulátorok" már korábban megjelentek, lehetőséget adva arra, hogy a kánikula és a strand még ne terelje el róluk figyelmünket. Azoknak azonban, akik ilyenkor inkább egy hűvös szoba sarkát választják, vagy az időjárás egy váratlan fordulatától rekednek gépük előtt, nekik itt van a Sierra által kiadott, és a nem kisebb múlttal rendelkező Impressions által készített legújabb virtuális foci menedzser.

A játék már mindjárt az elején két részre oszlik. Választhatunk, hogy akarunk -e a csapatot körüllengő bűzös anyagiakkal is foglalkozni, avagy másodállás nélkül a csapat edzői, kapitányi tisztét töltjük be. Az üzleti menedzsment (gyönyörű ez a szó!) része a dolognak magába foglalja a stadion építési, fenntartási, a hirdetések felvételének, kihelyezésének, valamint a kacatos és vendéglátóegységek ellátásának folyó ügyeit.

Bárhogy döntünk is beosztásunk tekintetében, mindenképpen lesz egy főnökünk, akit csak egyetlen dolog érdekel, az eredmény. A játék elején mindig meghatároz egy konkrét célt, amit jó, ha folyamatosan szem előtt tartunk. Mint a főnökök általában, soha nincs a helyén, azonban minket rögtön megtalál, ha valamit elszúrunk. Mivel a csapat tekintetében minden a mi irányításunk alá kerül, ezért ha a csapat nem nyer, az csak és kizárólag a mi hibánk lehet. Ez pedig így is van, de kell jó néhány óra játék, hogy ezt beláthassuk.

A csapat

Hogy hova szerződünk, ezt szintén el kell döntenünk. A hasonló játékokban tapasztalható kizárólagos angol dominancia itt már eltűnt és átment az EU területére. Mindemellett nem valószínű, hogy a mi kis NBx-es cirkuszunk földrajzi okok miatt maradt ki, meghagyva a helyet az angoltól az olasz csapatokig a skót és német csapatokon keresztül.

Szerződésünk után megválaszthatjuk azt is, mennyire ülünk közel a tűzhöz, a húszmillió fontos nagymamától a templom egeréig, ami komolyan befolyásolhatja a csapat boldogulását. Tudjuk: a pénz beszél, a drága játékos viszont gólokat lő.

Ami szintén kiemelkedő az USM98-ban, hogy játsszunk bármely csapattal, folyamatosan generálja a többi választható európai csapat

működését is. Tehát míg mi az angol konferenciában rúgjuk a bőrt, addig párhuzamosan mennek a liga, FA, UEFA-kupákért is a meccsek, de ugyanígy a helyi kupákért is.

A játékosok

Rengeteg szurkolóklubbal együttműködve állították össze a játék adatbázisát, ami a pályán mérhető tulajdonságok mellett a játékos céljait, múltját, pontos születési adatát is tartalmazza. Amit a nagyokosok csak megtehetnek egy játékossal, arra itt is lehetőség van jól áttekinthető eredeti módon. A játékos adás-vétele, cseréje, bérlés tranzakciója mind teljesen élethű levelezés formájában történik.

A ShortList egy nagyon kellemes funkció, amelyen összegyűjthetjük az érdeklődésünkre számot tartó játékosokat, majd ezen a listán folyamatosan összehasonlíthatjuk az aktuális csapatunkkal, vagy bármikor levelet küldhetünk az ügyében. Az aktuális csapat szerződéseire jó odafigyelni, mivel a játékosok morálja is egy olyan szempont, aminek romlása magával rántja a nagyfőnök grafikonjait.

Az edzés

Többféle alkalmazott mellett természetesen felvehetünk edzőket is. Ők meghatározzák a heti edzéstervet, javaslatot tesznek a csapatösszeállításra és a felállásra. Néhány jó edző igazán megéri az árát. A rendszeres edzések mellett, ha mérkőzéskiírások lehetővé teszik, elmehetünk edzőtáborozni is 2-5 nap időre. Ez persze pénzbe kerül, de intenzívebb fejlődést tesz lehetővé. Érdemes odafigyelni a fiatal tehetséges játékosokra is. Például a beszerzésükre, de edzésükre is, mivel ők sokkal intenzívebben fejlődnek, ezért jobban formálhatóak.

Az öltözőből elérjük a következő meccseken részt vevő ellenfeleink adatait is, ami segít a felkészülésben.

A számos előre meghatározott felállás mellett az egyes taktikákon még finomíthatunk is az Advaced Tactics képernyőn. Meghatározhatjuk az egyes egyének felállását minden helyzetre: kirúgás, szöglet, büntető. Külön meghatározható a felálláson belül védekező és támadó ág.

Ezek mellett több lépésben teljesen egyéni akciókat is megtervezhetünk. Ilyen lehet egy mozgássorozat (Move) vagy egy felállás, ami csak egy meghatározott helyen bekövetkező szabadrúgáskor kerül alkalmazásra (Set Piece).

Minden beállítás külön elmenthető, tehát ha később egy

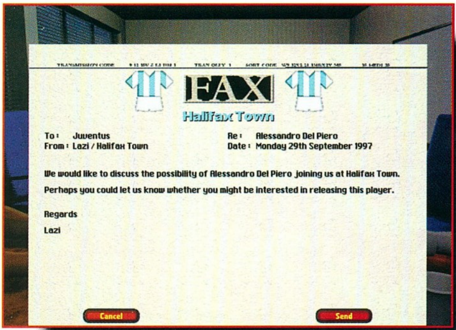
másik játékban másik csapattal játszunk, akkor is könnyen elérhetjük az általunk kidolgozott tuti nyerő taktikát.

A MECCS

A játék lényegét jelentő események ábrázolása kb. olyan szinten van, mint a 90-es évek elejének jobb fociprogramjai. Egy menedzserjátékhoz éppen jó. Nem muszáj kimennünk a meccsre, ilyenkor csak az eredményről tájékozódhatunk, de azért ha komolyan játszunk, akkor ott a helyünk. A meccset többféle időgyorsítással nézhetjük, és többször is adódik lehetőségünk a taktika megváltoztatására. A fontosabb részeket nemcsak visszajátszani lehet, hanem fel is vehetjük videóra. A felvételeket aztán az irodában nyugodtan elemezhetjük.

A meccs végén megkapjuk a főnök őrjöngő vagy további eredményeket követelő telefonüzeneteit, de nyilatkozhatunk újságíróknak is.

Mivel a játék a meccs kivételével bármikor elmenthető, így ez komoly könnyítést tesz lehetővé. Egyetlen csapatkapitány sem teheti meg, hogy a vesztes meccs után



visszatölti az állást, és más összeállítással próbálkozik.

AZ IRODA

Az iratrendező minden adatot tartalmaz, ami csak a csapatról létezik. Van itt egy tv is, amiben a SierraText képújságot lapozgathatjuk. Ez nem rossz ötlet, mert innen elérhető valamennyi mérkőzésadat, de valahogy a kezelése nem illik a játékba. Nagyjából olyan körülményes, mint egy igazi teletext.

Még egy érdekes dolog itt a maroktelefon, ami üzleti beállításban sötét üzelmeink eszköze lehet. Némi pénzmag juttatásával rávehetjük az ellenfelet: ugyan ne erőltessék már győzelmüket. Vagy ha esetleg nem akarnak megválni egy játékostól, mi meg éppen nem akarunk megfulladni a nagymami pénzében, akkor is biztos meg tudunk egyezni. A hazardőrök kezében is gyakran használt eszköz lesz ez a cucc 'félhivatalos' fogadásokra.

AZ ÜZLET AZ ÜZLET

Ha még az anyagi természetű gondok is vállunkra szakadnak, akkor biztos nem fogunk unatkozni. A jegyek és a kacatok beárazása csak a kisebbik gond. Szükségünk

lesz egy szponzorra, aki majd egy zsák pénzzel állít be. Mi meg majd telefirkáljuk a játékosok homlokát dicső nevével. Persze az nem biztos, hogy az első jelentkező lesz az igazi. A szükség viszont sokszor nagy úr. Anyagi kínjaink enyhítésére számos lehetőség kínálkozik.

Vehetünk fel, mondjuk kölcsönt, amelynek mértéke erősen függ eredményeinktől. Ha van egy megkezdett stadion-bővítésünk, szerezhetünk a befejezéshez valami adományozót. A legérdekesebb azonban a csapat társasági formájának átalakítása, amely lehetőséget teremt a tőzsdei bevezetésre.

A SAJTÓ

Az irodában mindig elolvashatjuk a legfrissebb sportlap ránk vonatkozó részét, ami választékos formában ír a meccsek eredményéről, valamint nyilatkozatainkról. Ezekről a cikkekről készíthetünk másolatot is az erre a célra fenntartott albumban. Ez már végképp a hab a tortán, kimerítve mindazt ami csak bekerülhet egy foci man. játékba. A következőben talán már magánélet is lesz :) A sikeres managerekre buknak a csajok!

A SZERKESZTŐ

A mellékelt szerkesztővel az eredeti adatállomány valamennyi csapatokra, játékosokra vonatkozó adatát megváltoztathatjuk. Arra azonban nincs lehetőség, hogy új országot, csapatot, játékost határozzunk meg. Kár.

VÉLEMÉNY

Az USM98 szerénytelenség nélkül viselheti az Ultimate nevet. Grafikailag teljesen megfelel mai elvárásainknak, a ray-trace képernyők minden része animál, amire rámutatunk. A kezelése nagyon jól átgondolt, nem kell indokolatlanul lapozgatnunk a képernyők tömege között. A menüpont nevére kattintva pedig még gyorsabban elérhető a kívánt funkció. A lényeg, hogy a foci része is teljesen profi, ami a számos beállítási lehetőségnek köszönhetően mindenkinek képes kihívást jelenteni.

Lázi

INFO

- Sierra
- Impression
- Manager

- P75
- 60 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

◆ USM '97

87%

PixelView

WIN COMPUTER

1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV TUNER VGA kártyák

■ **PV TVplus:**
64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture

■ **PV 3D Combo TV:**
64 bit PCI 3D VGA
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
FM rádió (opció)

■ **PV 3D AGP Combo TV**

■ **PV PlayTV:**
PCI TVtuner kártya
bármilyen VGA kártyához jó
teletext
FM rádió (opció)

■ **PV camera:**
Többfunkciós
Philips digitális kamera
monitoring, videokonferencia, stb...

Megjelent!

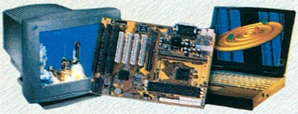
3Dfx CD 2

3Dfx - D3D - Voodoo 2 - PowerVR

D3D-s és 3Dfx-es játékdemok
javító és 3D-s patchek
játékelőzetesek, technikai leírások
driverek, screensaverek, 3D utilityk

Kapható a számítástechnikai boltokban.

OLD MAN Tuningműhelye



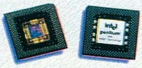
HardWerem-96 KFT. Budapest,VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

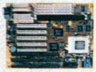
Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- 100 MHz-en tesztelt SDRAM -

- Válogatott processzorok -



- A legújabb 83 MHz-es alaplapok -



- Használt cucc beszámítása -

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Web-site: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

2N Bt.

PC szerviz

Számítógépek:
- javítása
- összerakása
- felújítása
- kártyák cseréje
- rendszerek összerakása
- karbantartása
- szaktanácsadás

AMIGA szervizelés!!!

06-30 403-211

USDM
EP-61BXA-M ✓ Intel BX Chipset ✓ 100MHz buszsebesség
✓ Intel Pentium II 233-550MHz ✓ 2S/1P/1USB ✓ USDM, KBPO, ESSJ
EP-58MVP3C-M ✓ VIA MVP3 Chipset
✓ 100MHz buszsebesség ✓ 1MB Cache (ATX-nél)
✓ Processzor 120-500MHz-ig ✓ 4PCI/3ISA/1AGP
KOMEL KFT
1118 Bp., Csiklhegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734
SAM COMPUTER KFT
1148 Bp., Csernyus u. 63/a.
Tel: 222-1768, 363-5277
EPoX
HERTA KFT
1075 Bp., Dohány u. 37.
Tel: 322-2232, 322-7846
SVED
Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év garancia

SZEZONVÉGI VÁSÁR!
1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-18.00
GAMELAND PC CD SHOP
1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441-564
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00
Sz: 10.00-13.00
SONY PLAYSTATION
Helyi játéklehetőség 7 db hálózatba kötött számítógépen!
Csomagküldés rövid határidővel, vidékre is!
AKCIÓ!!!
A 3 Koponya, avagy a Toltec kincs rejtélye 990,-
Actua Soccer II 3.990,-
Forsaken 4.990,-
World Cup 98 6.990,-
Starcraft 5.990,-
M1 Tank Platoon II 6.990,-
Tex Murphy Overseer 8.990,-
Nézzétek a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n MINDEN SZERDÁN 17.00-tól!!!

Commandos

AZ ÚJ SZELEK SZÁRNYÁN

- Miért pont ide kellett hozni azokat az átkozott terveket? Ha erről tudomást szereznek az amerikaiak...

- Az! Megkettőzött őrség... Mondhatom, az is valami! Hallottad, mi történt a kétszázegyesekkel? Három kommandós leméseárolta majd az egész századot! Három!

- Én úgy hallottam, valami árulás történt. Valami őrnagy, vagy ki...

- Ugyan! Nem volt ott semmiféle árulás. Én már csak tudom. Ott voltam.

- Viccelsz?

- Van eszemben! Elmúltak már azok az idők, amikor kísértethistóriákkal riogattuk egymást a haverokkal...

- Mesélj! Mi történt?

- Az az ürge, akiről hallottál, az amcsik kémje volt. Egyszerűen lopott magának egy egyenruhát, és besétált a tábor kellős közepére, mintha ez lenne a világ legtermészetesebb dolga.

- Ne hülyíts! Senkinek nem tűnt föl semmi?

- Egy tizedes gyanút fogott. Fölszólította, hogy igazolja magát, mire az a zubbonyába nyúlt, és tökéletes nyugalommal előhúzta a pisztolyát. Bumm, bumm! A tizedes már halott is volt. Az őrök persze rögtön odarohantak, de valaki a távolból egyenként leszedte őket egy távcsöves puskával. Gondolhatod, micsoda zűr volt! Bömböltek a szirénák, mindenki rohangált, aztán egyszer csak jöttek a robbanások... Valamelyik rohadék időzített bombákat helyezett el a barakkok mellett. Hullottak az emberek, mint a legyek. Komolyan mondom, a fronton nagyobb biztonságban van az ember. Ott legalább tudja, hogy a veszély elölről jön...

- És honnét tudod, hogy hárman voltak?

- Láttam őket, amint beszálltak egy teherautóba. Utánuk lőttem, de túl majrés voltam. Rosszul céloztam... Ők már kevésbé.

- Hogy érted ezt?

- Az egyik visszalőtt rám. Itt fúródott be a golyó az oldalamba. Ennek már egy hónapja. Egy hete kerültem vissza a szolgálatba, erre mit csinálnak ezek a piszok fejesek? Kapásból bevágnak valami szupertitkos terveket őrizni! Mintha nem kaptam volna már eleget!

- Haha! Örülj, hogy élsz! Úgy látszik, szerencsés csillagzat alatt születtél.

- Az már igaz! De egyet mondhatok: Ha még egyszer szembetalálom magam ezekkel a rohadt amcsikkal, a puszta kezemmel tépem ki a szívüket!

- Meglátjuk... - szólt egy hang mögöttük. Megpördültek, de már csak egy fémes villanást láttak, amint a kés feléjük csapott...

Különös dolog a háború. Az emberek gyilkolják egymást, és mégis, akik nem megélik a harcokat, csak olvasnak vagy hallanak róluk, hősöket látnak megelevenedni. Mert ott, ugye, nem embereket ölnek, csak az ellenséget győzik le? Érdekes. Milyen könnyű figyelmen kívül hagyni, hogy mindkét oldal számára a másik az ellenség és mindkettő fiatal emberekből vagy éppen családapákból áll. Az iskolákban beszélnek cézárokról, a hatalmas római birodalomról, mely elterjesztette a latin kultúrát. De milyen kevés szó esik a Vae victisről... Ezt miért nem magyarázzák el olyan részletesen? Úgy beszélnek az elesettekről, mintha azok nem is emberek lettek volna. Adatok lesznek, legjobb esetben is egy játék katona képzetét keltik bennünk.

Elvégre ezt látni mindenütt. A mozikban dinamitöklű acélemberek pusztítják egymást, akik ugyanolyan hideg kegyetlenséggel ölnek, akár a "gonosz", akár az "igazság" oldalán szállnak harcba. Mintha azt olyan egyszerű lenne megállapítani, hogy mi is az igazság. A raszkolnyikovoknak leáldozott a csillaguk.

De nem akarom túlspírázni a dolgot, nálam sokkal műveltebb emberek is tudnak ilyen hülyeségeket mondani. Igazából nem is értem, miért pont most jutottak az eszembe ezek a gondolatok, mikor egy nagyszerű játékról kellene írnom.

A JÁTÉK

A Commandos véleményem szerint jelenleg a legjobb valós idejű stratégiai játék. Őszintén szólva

kezdem rettenetesen unni a C&C klónokat, melyek szinte kizárólag a grafikai megvalósításban térnek el egymástól, új ötlet egy szál sincs bennük. Most viszont valami egészen másról van szó. Nem ezernyi egységet legyártva kell elsöpörnünk az ellenséges haderőket, hanem maroknyi különlegesen kiképzett kommandóssal próbálunk (általában öngyilkossággal egyenértékű) küldetéseket teljesíteni. És micsoda küldetéseket! Mindegyik gyökeresen más, mint az azt megelőző, nincs köztük két ugyanolyan. Van, amelyikben egy fogságba esett társunkat kell kiszabadítanunk, vagy légelhárító ágyukat repítünk a levegőbe, de akár egy náci ezredes likvidálását is feladatul kaphatjuk.

Mint mondottam, mindennek véghezvitelére csak pár ember áll rendelkezésünkre. Ezek mindegyike speciális tulajdonságokkal rendelkezik, így aztán elengedhetetlenül szükséges a csapatmunka.

A TENGERÉSZGYALOGOS

Ő a csendesen pusztító halál. Arra képezték ki, hogy észrevétlenül lopakodva, egyesével szabaduljon meg az őröktől. Ehhez két fegyver áll rendelkezésére: a kése (X) és pisztolya (G). Távirányítással bekapcsolható (I) jeladója (Q) segítségével el tudja csalni az őröket egy eldugott helyre, ahol szép csöndben elintézheti őket. Egyedül ő elég erős ahhoz, hogy olajoshordókat tudjon cipelni (H), amik alá el tudja rejteni a holttesteket, de akár beléjük lőve föl is robbanthatja azokat. Mászóhorgok segítségével fel tud jutni az amúgy

megközelíthetetlennek tűnő függőleges felületeken is, ásójával pedig homokos, illetve havas terepen rejtőzhet el (F).

A MESTERLÖVÉSZ

Az ő feladatköre a legkisebb a csapatból, mégis kulcsfontosságú lehet. Távcsöves puskájával nagy távolságból le tudja szedni az

ellenséget (R). A késsel viszont nem tud bánni, így aztán ha elfogyott a lőszere, gyakorlatilag használhatatlanná válik. Néha elsősegélycsomagot is visz magával, amivel felgyógyíthatja magát, illetve társait a sérülésekből (K).

A BÚVÁR

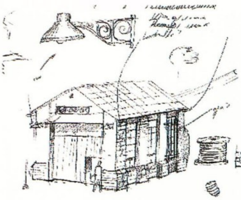
Légpalackja segítségével le tud merülni a víz alá (D), ahol nem láthatják meg a német katonák, igaz ő sem tud semmit tenni ellenük. Ám kivárhatja, amíg hátat fordítanak neki, és akkor előugorva elintézheti őket. Szigonypuskája (J) éppoly csöndesen gyilkol, mint kése, noha elég kicsi a hatótávolsága. Felszerelési tárgyai közé tartozik egy felfújható gumicsónak is (T), amivel társait szállíthatja. Furcsa, de csak ő képes a vízi járműveket irányítani, a többiek még egy csónakkal sem boldogulnak.

A ROBBANTÁSI SZAKEMBER

Talán nem nehéz kitalálni az ő feladatát. Időzített (B), illetve távirányítású (A) bombáival képes bármilyen építményt a levegőbe röpíteni, gránátjaival pedig könnyedén elintézi az őrjáratokat (E). Másik kedves eszköze az embercsapda (J). Aki ebbe egyszer belelép, az már nemigen kel föl. A drótkerítés sem állíthatja meg, mivel csípőfogóival csinos kis lyukakat vagdoshat beléjük (W). Kése nincs.

A SOFŐR

Értelemszerűen bármely szárazföldi járművet képes vezetni, illetve a



lőtornyokat is tudja kezelni (CTRL+irány). Néha géppuskával szokott mászkálni (M), de mivel elég hangos kütyüről van szó, csak végső esetben használja. Ő is vihet magával elsősegélycsomagot. Vagdalkozni pedig nem szokott.

A KÉM

A "legkellemesebb" karakter. Tábornoki egyenruháját felöltve (U) gond nélkül sétálhat az őrök között, sőt megszólítva őket (D) el is terelheti a figyelmüket valamiről. Néha a terepen kell megszereznie az egyenruhát a ruhaszárító kötélről leakasztva. Milyen egyszerű! Elég sunyi alak, injekciós tűjével halálos mérget fecskendezhet a katonákba (L), aztán a vállára kapva biztos helyre viheti őket. Nem jellemző, hogy foglyokat ejtene, így hát a magával hurcolt elsősegélycsomagnak legritkább esetben veszik csak hasznát a németek.

Nem kevés lehetőség, ugye? És ezeken kívül még van számos általánosan használható funkció is. A szem ikonnal (SHIFT+click) kijelölhetünk egy náci katonát, akinek így jól láthatjuk az érzékelési körzetét. Ez két részre van osztva. A világoszöld területen belül a legkisebb mozgást is azonnal meglátja, a sötétzöld részen belül a kúszva haladó (C) emberünk nyugodt lehet, nem fogják észrevenni. (Felállni S-sel lehet.) Persze a hullákat, illetve a nyomokat a havon azért ott is meglátja. Ilyenkor két eshetőséggel kell számolnunk: rosszabbik esetben azonnal riasztja a társait, egyébként előbb odarohan, és csak akkor kezd el üvöltözni.

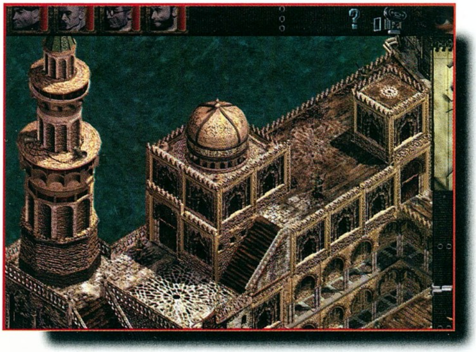
Riadó esetén a horogkeresztes

zászlós házakból őrjáratok kezdenek előjönni. Ezek általában három-öt fős csapatok, géppuskával felszerelve. Elég kellemetlen, hogy őket leölve még újabb egységek érkezhetnek helyettük, míg mind el nem pusztul, de ez elég sokáig eltarthat. Egy páncélkocsiban ülve jó eséllyel szembeszállhatunk velük, amúgy jobb elkerülni őket.

Ha lebuknánk, előfordulhat, hogy nem lőnek azonnal az őrök, hanem szemük láttára gyilkolják le a társaikat. Ilyenkor jobb egy helyben megállni, és

megvárni, míg odaér egy őrjárat, és börtönbe zár minket, vagy az őr mögé lopózva megkéselni egy kicsit. Szerencsére, ha valaki börtönbe kerül, még nincs veszve minden, a társai kiszabadíthatják.

Időnként házak között kell majd kavarnunk. Ekkor hasznos lehet, ha tudjuk, hogy az ajtók mögött el lehet rejtőzni. Sajnos ugyanez nem érvényes a járművekre, még ha egy tökéletesen zárt tankban csücsülünk



is, akkor is rögtön kiszúrják, hogy mi vagyunk benne. Érdekes...

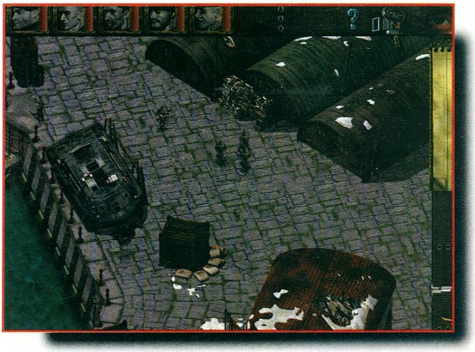
A játék elején még nyugodtan sétálgathatunk, de később már gyakorta másodpercre ki kell számolnunk egy akciónkat. Ilyenkor nem árt néha gyorsabb haladásra ösztökélni embereinket egy dupla clickkel. Persze egy leterhelt vagy csúszó-mászó ürge ritkán halad futólépésben.

Tippek

A Commandos egyik nagy előnye, hogy a gép határozza meg, mely embereket kapjuk egy küldetés teljesítéséhez és milyen felszerelési tárgyak lesznek náluk. Így aztán soha nem válik monotonná a játék, nem lehet mindig egy bizonyos stratégiához folyamodni. Mégis akad pár általánosan alkalmazható tevékenység. Így például érdemes mindig megvizsgálni a térképet a küldetés elején, mivel jelölve vannak rajta az ellenséges egységek. Aztán vizsgáljuk meg a járőrök útvonalait, és keressünk gyenge pontokat, ahol szépen egyesével megritkíthatjuk őket. Ehhez használjuk a kést, illetve a kém injekcióját, de vigyázzunk, ne lássák meg a többiek a hullákat.

Néha hasznos lehet, ha használjuk a tengerészgyalogos zajkeltő ládikáját. Nézzük meg, hogy merre járnak az őrök, aztán rejtsük el úgy, hogy ne láthassanak meg minket, mikor a hangok forrását keresik. Végül mi is bújjunk el, hogy lehetőleg hátba tudjuk támadni az érkező delikvenst. Elég mocskos húzás, de célravezető. Ugyanezt érhetjük el, ha a kémmel leszólítunk valakit. Az illető csak bambán ácsorog majd velünk szemben, egy pontra függesztve a szemét, és jóformán azt sem veszi észre, ha a fülébe suttogunk. Na jó, annak nem örül, ha kinyírjuk mellette a társát.

Bizonyos esetekben, ha elég távol vagyunk a bázistól, nem szólal meg a riasztó a lövések hangjára sem. Ekkor csak a közelben császkáló nácik rohannak a helyszínre, akiktől nyugodtan meg lehet szabadulni. Vigyázat, pisztolylövésből három kell egy embernek. Ez elég fura, de biztos megvan az oka. Ütőképesebbek lehetünk, ha több embert is összevonunk a CTRL gomb segítségével, és így puffogtatunk. Ezt érdemes úgy megtenni, hogy egy fal takarásában állunk, mert így akár 50-60 embert is jobblétre küldhetünk szenderegni.



Vannak küldetések, ahol páncélozott harckocsikat, tankokat meg miegyebet zsákmányolhatunk. Ezeket általában erősen őrzik, de gyakran képtelenség teljesíteni egy feladatot nélkülük. Van erősebb és gyengébb páncélzatú köztük, így néhányat géppuskával is szétlőhetnek, másokat csak egy kiadós robbanás állíthat meg. Sajnos ez igaz az ellenséges járművekre is.

Végezetül

Véleményem szerint a Commandos egy nagyon jó játék. Csodaszép a grafikája, minden pályán teljesen új, aprólékosan kidolgozott épületeket és járműveket találhatunk. A kezelhetőség is maximálisan felhasználóbarát: könnyen kitapasztalható - bár most, hogy jobban belegondolok, néha gondot okozott, hogy egy másodpercen belül két-három gombot is le kellett nyomnom. Az átvezető animációkról semmi különöset nem mondhatok. Egyszerűen csak vannak és kész. Ami viszont a legfontosabb, a játék NAGYON nehéz. Laza teljesen idegroncs lett, mikor megtudta, hogy az első tizenkét küldetést egy délután és egy éjszaka alatt teljesítettem. Akkor még nem tudtam, hogy miért olyan nagy dolog ez, de aztán rájöttem, hogy csak szerencsém volt. Három teljes napomba telt, amíg nagy nehezen elvergődtem a tizenhatos pályáig. És akkor még mennyi volt hátra!

Ezt a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom, akit kicsit is érdekel a real time stratégia, és szereti az igazi kihívásokat. Sok kellemesen dühítő órát fog vele eltölteni.

Bird

Info

- Eidos
- Eidos
- Akció-stratégia

- Pentium 90
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

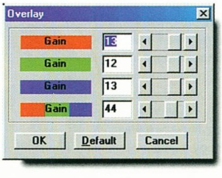
◆ Jagged Alliance

95%

DVD kitek

ENCORE DXR2 KIT, JAMMIN'S DVD II

Sok szeretettel üdvözlök mindenkit a megvalósult elérhető és viszonylag olcsó " házimozi a PC-ben" világában. Mai bemutatóm tárgya a hangkártyáiról elhíresült Creative komplett DVD kitje. Az áfával együtt megközelítőleg 80.000 Ft-ba kerülő kittel a következőket kapjuk: Egy második generációs IDE DVD meghajtót, ami 2x DVD-ROM és 20x CD-ROM meghajtóként működik, amúgy még UDMA-s is, és egy PCI-os MPEG 2 dekóder kártyát, amin AC3 Dolby Digital kimenet, közösített S-Video compozit videókimenet a TV felé, valamint VGA be és monitor kimenet tehát a videókártya loop-back kábellel van összekötve a dekóderrel ala 3DFx. Mint ebből a felsorolásból is kitűnik, a kártyán nincs külön "normál" audio kimenet, ezt a hangkártyán keresztül fogjuk hallani, amit belül audiókábellel kell összekötni a dekóder kártyával. Persze járnak még a kábelek (belső audio, videókábel, HDD IDE kábel, 4 db csavar), és 3 CD (DVD) és egy floppy. A lemezek a következők: a driver CD némi MPEG 2 demóval, Wing Commander 4 DVD, Claw DVD, és kis lemezen külön a Win95-ös driver és egy DOS-os driver sys. A hardware telepítés azoknak akik rendelkeznek egy kis gyakorlattal gyerekjáték. Érdemes megfogadni az amúgy vaskos 6 nyelvű kézikönyv tanácsait, mint ahogy a dekóder kártyát is érdemes az 1-es PCI szlotba tenni, a drive-ot pedig Secondary Masterként felcsatolni. A DVD-player telepítésénél a program megkérdezi, melyik régiót szeretnénk telepíteni. Magyarország a 2-es régióban van, mely Nyugat Európát és Japánt jelenti. Ezért lehet itthon rengeteg japán DVD-t kapni. Az egyetlen probléma ezekkel, hogy NTSC normás kép van rajtuk. Ez a PC monitorának mindegy, de ha ki szeretnéd kötni TV-re, és nem multinormás a készüléked, akkor bizony fekete-fehérben jön a film. Hála a magasságos magyar videóforgalmazóknak, június elejétől már kaphatók - igaz nem túl beharangozottan - magyar feliratos, régió 2-es PAL DVD filmek. Eddig szám szerint 14 különböző film kapható, ebből 10 Warner Bros. és 4 Columbia. Még a nyár folyamán további 4 vagy 8 Columbia film jelenik meg, aztán szeptembertől havi rendszerességgel 3-4 film. Ezek továbbra is csak feliratosak lesznek, választható magyar szinkron valószínűleg csak jövőre lesz a DVD-ken. Ezután a kis kitérő után vissza a telepítéshez. Kábelek a helyükön, driver és lejátszó program felinstallálva, nosza próbáljuk ki. A driver CD-n található egy 180 megás MPEG 2-es .vob kiterjesztésű fájl, ami egy jópofa Creative reklámfilm. Miután elindítottuk a lejátszó progit, kapásból belénk köt, hogy ezen a felbontáson, színmélységen és frekvencián még nem használtuk, úgyhogy ő most beállítja magát. Nos ez vagy sikerül neki, vagy nem. Általában 800x600 16bit HiColor alatt szokott a legjobban sikerülni. Ha nem megy, vagy nem akarjuk a 21"-os monitorunkat ilyen felbontásban használni, akkor semmi gond, 1280x1024-ig kézzel is beállíthatjuk a video overlayt (jópofa kis játék, eltart egy darabig). 1280x1024 felett pedig próba cseresznye, vagy bírja a program vagy nem (többnyire nem). Egyébként a kártya gyári specifikációja is csak 1280x1024-ig emlegeti az üzembiztonságot. Az optimális a 800x 600 a Creative szerint, és ebben igazuk is van, hiszen e fölött már kezd homályosodni az overlay - analóg, külső kábel :-(. Ja persze ha valamit megváltozatunk, mint színmélység, felbontás, frekvencia, akkor a beállítgatós játék elölről indul :-((. Na minden megvan, megy a dolog a szomszéd újgazdag Józsikától kölcsönkértük a milliós AC3 sourround cuccot, hogy halljuk amint Mark Hamill megküzd a szabadság áráért, a család is leült, és ők is moziznak. Kéne valami film, mondjuk írjunk Mari néninek LA-be, hogy mi igazán úgy szeretjük, és különben is hiányát csak 2-3 vagy több amerikai DVD film tudná pótolni. Mivel Mari néni jó rokon, és marhára szeret bennünket - pedig csak képről látott idáig - egyből küldi a kért filmeket postafordultával. Csomag bont, csataordítás, DVD megrohamozása stb. Film be (illetve DVD), remegő



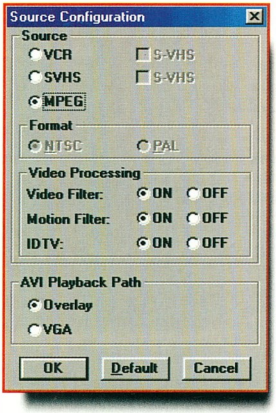
kéz , néhány elmormolt káromkodás a Win95 gyorsaságát illetően , majd végre, VÉGRE - egy error üzenet ARGH….. Nos az installációnál már ugye említettem a régió kódokat. Ne csüggedjetek, a helyzet nem reménytelen. Az install 5-ször engedi változtatni a régiókódot - pontosabban 5-ször installálhatjuk fel újra a lejátszót úgy, hogy még engedi a régiókód változtatását. Nos,

ezt csak úgy teheti meg a program, hogy valahol nyilvántartja mind az installációk számát, mind a beállított régiókódot. Ha ezt fájlban csinálná, úgy hackelnék meg, mint mókus a

mogyorót. Ezt a Creative fiúk is tudták, ezért inkább a dekóder kártyára tettek egy E-EPROM-ot, és a progi ide írogatja be a PCI buszon keresztül az installációk számát és a régiókódot. Nos, azért egy jó kis debuggal ez sem volt akadály, így már jó sok kis apró progi ül fent a neten, ami bármikor átírja a régiókódot, és az install számlálót visszaállítja 1-re. Hogy erről mi a Creative véleménye? Nagyon pozitívan állnak a dologhoz, e-mailjük szerint a régiókód megváltoztatás nem bűncselekmény, bár hivatalosan ők nem támogathatják, de mivel a Creative az egész világra gyártja a DVD kit-et, ez a kártya mindig benne lesz a pakliban. Tehát a régiókód gondját már sikeresen megoldottuk, akkor már csak az NTSC probléma marad. Marad? A kártyán van tv kimenet, tehát kell rajta lennie egy ezért felelős IC-nek is. Van is bizony, és a száma alapján meg lehet nézni fent a neten, hogy mit tud. Hmm. Nos ez egy Rockwell chip, ami a Digital Video jelből csinál NTSC-t vagy PAL-t, hogy miből mit csináljon, azt a lemezre írják fel (tehát ha a lemezre felírják, hogy NTSC a rajta lévő jel, akkor ő is csak NTSC jelet fabrikál belőle, és ugyanez igaz a PAL-ra is.). A Creative kihagyta a programból azt a lehetőséget, hogy mi válasszuk ki a kimenő jel típusát. Nem baj, majd sok okos hacker megoldja. Meg, de csak bizonyos keretek között. Az NTSC jel 30 frame-ből áll, míg a PAL csak 25-ből. A Rockwell IC konvertál digitálból analóggá, tehát a színvivőt a bejövő és a kimenő jel között külön lehet definiálni. Még a szalagos videók korában kifejlesztették az ún. PAL60 szabványt, ami lehetővé teszi, hogy a videó csak a színvivő változtatását hajtsa végre, a frame rátával nem kell foglalkoznia. A legtöbb TV már képes ilyen jel (30 frames PAL) fogadására. Persze ez nem az összes kereskedelemben kapható TV-t jelenti és sajnos messze nem azt, hogy ezután már videóval is fel lehet venni NTSC-s DVD-ket, hiszen ehhez már normaátalakító kellene, ami nem két fillér. Az említett Crative e-mailben az indoklás az volt, hogy nagyon megdrágította volna a dekóderkártyát, ha valódi normakonvertálást tettek volna rá. Az idáig emlegetett hacker program a remoteselctor nevű kis 40 K-s csoda, ami mindezt egyben megcsinálja, sőt a különböző funkciókhoz (mint play, stop) magunk rendelhetünk gombokat, illetve támogat com porta köthető infravörös távirányítókat is. Ehhez már csak tejszínhab a tortán a

bitrate nevű kis file, ami a dvd és a dekóder kártya közötti Mbit/sec adatátvitelt jeleníti meg egy grafikonon. És ez mind freeware!!! Ja, a lényeg. Mond valakinek valamit az, hogy videó-másolás védelem? Macrovision? Ugye, milyen jó, amikor rohansz haza a tékából a friss kazival, és próbálod átvenni, de amit felveszel az egy halom videó-szemét. Persze ez a kalózok ellen van, akik ezt üzletszerűen csinálják és árulják a bolhán a cuccot vagy ebből nyitnak videótékát. Csúnya

rossz fiúk! De mit csináljon az, akit a sors megáldott egy projectorral és mivel ez is ún: tapet csinál a videó jellel, itt is bekapcsol a Macrovision. Vagy tényleg csak magának akarja felvenni a filmet, és nem ebből akar meggazdagodni. Nos, annak is ajánlom a remotselectort, mivel a szerzők megkeresték a dekóder kártyán azt az IC-t, ami a Macrovisiont bekapcsolja, és megkeresték azt a címet, ahol ezt megteszi, és így ez programból bármikor kikapcsolható. Hogy miket tud úgy alapból a DVD-kit? Egyszerre játssza le a két fél képet (line doubleing), így teljesen remegésmentes a kép, mindenféle szűrőkkel lágyítja az éles-recés éleket a képen, és kiszűri a tömörítés következtében megjelenő kombináló effektusokat. Teljes képernyős vagy ablakos nézési mód. A 3.0 driver-el már teljes aspektusállítás úgymint 4:3, 16:9 (widescreen), Pan&Scan (bár a legtöbb filmet úgyis csak szélesvásznú [widescreen] változatban adják ki). Teljes DVD menü kezelés stb… Mivel második generációs DVD, így tökéletesen olvassa az összes CD formátumot (CD-R stb.). Sok szónak is egy a vége a cucc dögös, bár az overlay beállítás körüli mizéria kicsit bosszantó, de amit végeredménynek kapunk a DVD oldalon, az bizony álleejtő és CD oldalon is elég kellemes. Nem véletlenül nyerte el egy halom külföldi szaklap tesztdíjait. Amit nyújt alapból, az is nagyon szép, de a hozzáfejlesztett freeware



progik teszik igazán naggyá. Ha DVD-n gondolkozol, ez egy nagyon kellemes megoldás. Remélhetőleg a CD-n megtaláljátok a cikkben említett progikat.

Gaboca
aradi@bigmac.eik.bme.hu

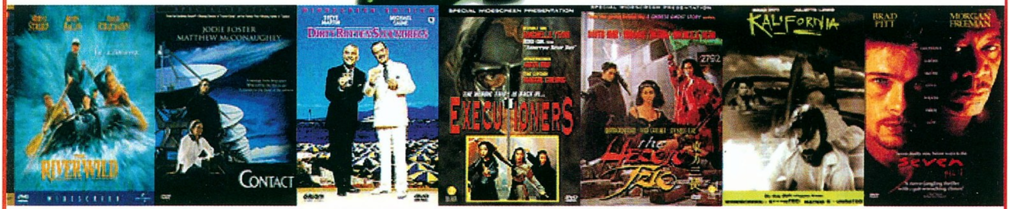
JAZZ JAMMIN'S DVD II

A Creative Labs méltán népszerű DVD csomagja mellett, már számtalan gyártó hozott ki komplett DVD kitet. Gyakorlatilag ezzel mindenki jól jár, hiszen a vásárlónak nincs más dolga mint hazamenni és beüzemelni a házimozit, míg a gyártó egy halom pénzt kaszál a szép nagy csomagban egyesített cuccokért. Nekünk kényelmes, nekik meg kifizetődőbb. Számomra ennek az egyetlen hátránya, hogy nehéz eldönteni melyiket is vegyük meg. Tipikus eset pl., hogy a kit névadója egyátalán nem gyárt MPEG2 dekóder processzort, így "kénytelen" azt valaki mástól beszerezni. Esetleg DVD ROM-ot sem tud felmutatni, így azt is beszerzi valamelyik mamut cégtől. Ezzel rögtön látható, hogy a kitekben előforduló variációk száma igen nagy, és akkor még nem szóltunk a "bonusz dolgokról", amik egy potenciális várárlás esetén döntő tényezők lehetnek (teszem azt egy ajándék film vagy játék, távirányító).

Ezekben a plusz dolgokban erős a Jazz Multimedia DVD kitje, a Jammin's DVD II. Elsőre szemet szúr a távirányító. Kapunk hozzá egy futurisztikus infra vevőt, ezt a monitor tetejére helyezve gyakorlatilag egy nagyobb szobában bárhonnan "elérhetjük" a DVD-nket. Az összes funkció megtalálható rajta, egyetlen szépséghibája számomra, hogy komolytalan fehér színe van (ez persze keveset számít). Az install lemezeken megtaláljuk az MPEG2 dekóder kártya driverét, és a lejátszó softwaret. Ezzel volt egy kis bonyodalmunk, nevezetesen bétás Win98 alatt nem volt hajlandó működni. Végső kétségbeesésemben felnéztem az fpt sitejukra, itt a dátumok alapján le lehetett tölteni egy újabb driver. Ezzel már működött Win98 alatt is (később a full-lal sem ment), viszont a Jazz nem nagyon reklámozta az új drivert, pl. a hivatalos site-on nem is volt fönn. Ettől eltekintve a program tökéletes, engedélyezi az összes régió kódot, és elvégez minden beállítást automatikusan. Ezzel sokáig egyedülálló volt a piacon, sőt itt a mai napig nincs szükség segédprogramokra. Egyszerűen csak külön könyvtárba kell felinstallálni az eltérő kódú drivereket. Visszatérve a kártyán találunk egy C-Cube ZiVA 1.1 MPEG & Multi-spec Audio Decodert és AuraVision VxP524 Video Stream Processort. Nekem elsőre az Auravision neve nem sokat mondott, ám kiderült, hogy elég professzionális fejlesztéseket tudnak felmutatni a PC-s videó témában. Ehhez mérten a kártyával sok gondunk nem volt. A DVD ROM-ot a kitbe a Thoshiba szállította, ez már egy másodgenerációs meghajtó 2X DVD és 20X normál CD ROM-ként üzemel. Bár a vásárlásakor figyelmeztettek, hogy esetleg gond lehet az írott CD-kkel, egyelőre az összes CD-t amit beleraktam gond nélkül leolvasta (azért itt a szerk.-ben be volt fogva rendesen). Kaptunk még hozzá egy "ajándék" filmet, a jó nevű Cuthroat Islandet. Félretéve a rosszindulatot a film teljesen nézhető, a kalózos kincsvadász kategóriában.

A Jammin's DVD II nagyon befutott a szerkesztőségben, dacára annak, hogy csak monitoron volt lehetőségünk megnézni a filmeket. Tudom, hogy egyelőre sokan idegenkednek a DVD-től, de higgyétek el, hogy iszonyatos élmény leülni a PC elé, kezedbe kapni a távirányítót és elindítani mondjuk a Starship Troopert. Erre jön még, hogy feliratozhatjuk a filmet, vagy akár több nyelven is megnézhetjük. Szerencsére sikerült kipróbálnunk a Multi-Angle funkciót is, egy speciális DVD reklám filmmel (E3-on már ilyet is osztogattak). A CD-n több kameraállásból felvettek egy TV showt. A új fejlesztés lényege, hogy mi váltogathatjuk a kameranézeteket, teljesen vágatlanul. Igazi ínyenceknek való dolog, én maradtam a profin megvágott filmnél, mert az tűnt a legélvezetesebbnek. Bár kétségtelen, hogy a maradék öttel szinte bármit meg lehetett nézni a műsorból. Kérdés, hogy mikor fog kijönni az első játék, ami kihasználja az M-Angelt.

Shoebaron



DreamCast

A következő állomás

Még mielőtt bárki rákérdezne a képek láttán: nem, nem vagyunk konzolos újság. De a konzolfronton olyan fejlemények vannak kialakulóban, melyekre mindenképpen érdemes odafigyelni. A SEGA az egyik nagy vesztese volt a konzolpiacon 3 évvel ezelőtt történt generációváltásnak, a Sony pedig a semmiből előbukkanva vadonatúj konzoljával tetemes előnyre tett szert. Meg kell hagyni, hogy a PSX még mindig sikeres konzol, a rengeteg eredeti játék mellett sok PC-s átirat jelenik meg rá még napjainkban is. Szuper gyors a 3D-s grafika terén, minden játék minimum 30 fps-sel megy rajta, és a képminősége is elfogadható még mai szemmel nézve is. Az egyetlen hiányzó elem a textúra bilinear filtering, amit a PC-s 3D gyorsítók terén ma már alapfunkciónak tekinthetünk.

A játékfejlesztők egyik nagy bosszúsága mindig is a multiplatform-fejlesztés volt. Mert ugye egészen más kódot és grafikát igényel egy PSX és egy PC, mások a fizikai adottságok, pl. RAM mennyiség, grafikai és audio engine, a kontrollerek mibenléte (egér, bill, joypad) stb. És persze a PC-n is többféle 3D gyorsító van, a DirectX 5 alatt létező D3D támogatás pedig messze nem használja ki az ismertebb kártyák lehetőségeit - tehát ha szépet és gyorsat akarunk, akkor marad a natív támogatás (pl. 3Dfx Glide). Ahány platform, annyiszor több ember, tehát annyiszor nagyobb költség - nem beszélve arról, hogy mekkora baromság ugyanazt a programot gyakorlatilag kétszer-háromszor újra megírni. Ebben a hatalmas káoszban a világ egyik legnagyobb elektronikai szórakoztató óriása gondolt egyet, és úttörőként belekezdett egy olyan projektbe, ami az első lépés a három nagy játékplatform - a home computer (PC), a konzolgép (PSX, Saturn, Nintendo) és a játéktermi arcade - kategória egyesítése irányában. A Cross-platform technológia lényege az, hogy a szoftverfejlesztőknek elég egy játékot egyszer megírni, és ez az alap minimális változtatásokkal egyszerűen áttehető akár konzolra, akár arcade gépre vagy akár PC-re is.

A Dreamcastról már régóta keringenek hírek a konzolosok köreiben. A legelső információ szerint a Sega új konzolgépének a Katana nevet szánták. Egészen május 21-éig ezen a néven emlegették, mikor is Tokióban hivatalosan bejelentették az új konzolgépet. A neve Dreamcast lett - amit a dream és a broadcast angol szavak összegyúrásából generáltak. A tokiói bemutató igen meggyőző volt, több technology demo is lefutott a közönség szeme láttára a hatalmas kivetítő ernyőn, a végén persze hatalmas tapsvihar tört ki. A fogadtatás tehát elég jól sikerült, és persze sokan kérdezték, hogy mikor lesz megvehető a konzol. A hivatalos megjelenése Japánban november 20-án lesz, Amerikában és Európában viszont csak jövőre lesz kapható. Biztos vagyok benne, hogy november végén beindulnak a szürkeimportőrök, és karácsonyra Magyarországon is lesz majd egy-két Dreamcast konzol (én szeretnék egyet látni).

A Sony nagy húzása a PSX megjelenésekor az volt, hogy a gép mellé mindjárt adott is két iszonyú jó játékot, a Ridge Racert és a Tohshindent. Ez a két játék frankón megmutatta, hogy valójában mit is tud a masina. A SEGA most hasonló terveket forgat a fejében, a gép megjelenése idejére minimum 5 játék kapható lesz, ezek közül egyet a gép mellé csomagolnak - ez a Virtua Fighter 3 játéktermi átirata lesz. Emellett megvásárolható lesz a D 2 (PC-n megjelent D folytatása), a Sega GT Racing és még egy SEGA játéktermi átirat - talán a Scud Race vagy a Sega Rally 2. A bejelentést megelőzően nem sok fejlesztő volt a Dreamcast-listán, de a tokiói bemutató nagyon sokakat meggyőzött a gép tudásáról. Ma már több mint 50 nagy fejlesztőcég dolgozik Dreamcastra megjelenő játékokon.

A cross platform technológia lényege az, hogy olyan operációs rendszert kell alkalmazni, ami minden hardverre meg van írva. A Dreamcast operációs rendszerét a mindenki által jól ismert szoftveróriás, a Microsoft szállítja. Ez a Windows CE egy speciális változata DirectX támogatással. Erre most bárki bármit mondhat, meg hogy a Win95 milyen rossz, de szerintem a Win95 teljesen jó. A gond az szokott lenni, hogy a PC-k különbözőek. A Dreamcast fix hardver, tehát lehet rá stabilan működő operációs rendszert írni. A másik az, hogy mivel a konzolban nincs merevlemez, ezért minden Dreamcast CD-n rajta lesz egy Windows CE a játékhoz igazított változata. Így boot-oláskor előbb az oprendszer kerül a memóriába, majd a játék indul el. Így teljesen kizárható az inkompatibilitás esélye.

Nézzük a Dreamcast hardverét: a gép lelke egy 128 bites Hitachi SH4 RISC processzor, ami 200 MHz-en ketyeg. A teljesítményéről csak annyit, hogy a lebegőpontos számításokban (ami a legfontosabb a 3D-s grafikához) kb. 5-ször gyorsabb, mint egy 300MHz-es Pentium 2 (!!!). A grafikáért felelős chip az új PowerVR SG (NEC/Videologic) egy speciális változata, amit kimondottan a Dreamcasthoz fejlesztettek ki. A teljesítménye igen durva, a Hitachi proci kb. 3 millió poligont tud kihajtani belőle másodpercenként.

Csak viszonyításként írom ide, hogy ugyanebből a grafikus processzorból egy PC csak kb. 1,2 millió poligont tud kihajtani. Hát igen, nem mindegy milyen a hardverkörnyezet. A cross platform technológiáról beszélve nem árt megemlíteni, hogy a SEGA új arcade gépe - a Naomi - is PowerVR SG grafikus chipekkel van szerelve, ezekből 16 dolgozik párhuzamosan a brutál boardon. Kérdéses, hogy milyen processzor tudja ezeket maximumra kihajtani, mert másodpercenként 50 millió poligon koordinátaadatait kiszámolni nem piskóta teljesítmény. A másik érdekesség, hogy legelőször PCX2 processzort akartak grafikus engine-ként használni a konzolban. Aztán jól körülnéztek a piacon és kitalálták, hogy legyen inkább 3Dfx, mert az jobb, meg több effektet tud, meg jó a támogatása. Persze jött a NEC/Videologic új fejlesztése és SEGA-ék visszatértek a PowerVR chiphez. A választásban szerintem alaposan közrejátszott a büszkeség és a japán ipar védelme, hiszen egy eredendően japán gépet japán alkatrészekből kell összeszerelni.

A Dreamcastra visszatérve a hangért egy 64 csatornás szuper intelligens Yamaha processzor a

felelős. A CD-ROM olvasó egy 12x-es Yamaha meghajtó, ami nem szabványos duplasűrű (1GB-os) lemezeket is tud olvasni. Azért nem alkalmaztak DVD-t, mert nagyon megdrágította volna a gép árát. A Dreamcast az első konzolgép, amibe telefonmodemet raktak a tervezők (33.6, de az amerikai változatban 56k-ost akarnak). Az internetes lehetőségek a Windows CE TCP/IP felületén keresztül gyakorlatilag megegyeznek bármilyen PC-ével. Furcsán hangzik, de így van. Elképzelve azt a szitut, hogy két ember játszik egy netes szerveren egy játékot, közben üzeneteket váltanak egymással: - Neked milyen géped van? - P2 266, és neked? - Dreamcast... A kontroller a N64-hez hasonlít leginkább, van rajta analóg joy és digitális kereszt, meg egy rahedli tűzgomb. A kontroller tetején van 2 db PDA port, amibe PDA egységeket lehet bedugni. Ez _ kis szerkezet memóriakártyaként funkcionál, de van saját kijelzője és kezelőszervei is. Ez által teljesen független egységként is használható.

Két PDA egységet szemből összeköthetünk, így csereberélhetünk játékállásokat a barátunkkal. Csak még egy érdekesség: a PDA hamarabb fog megjelenni, mint a konzol, és beépített Godzilla játékot fog tartalmazni. A lényeget nem akarom kihagyni, ez pedig az ára: a megjelenéskor kb. 20-30 ezer jen körül lesz (150-225 USD), átszámítva kb. 35 ezer forint.

A legvégére egy apróság: Egy riporter megkérdezte az AM3 egyik fejlesztőjét, hogy milyen minőségűek lesznek az arcade átiratok, pl. a Virtua Fighter 3? A válasz az volt, hogy tökéletes (ha nem jobb) átiratok lesznek, hiszen a Dreamcast kb. 5-ször gyorsabb, mint a játéktermi AM3 board! Hmmm...?!?

hivatalos site (japán nyelvű):
http://www.sega.co.jp/dreamcast/
SEGA-X fan site:
http://www.segadreamcast.net/

SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

PowerVR történelem

Míg Európában és Amerikában a 3Dfx aratott, addig a világ másik végén, Japánban a mai napig a PowerVR-rel szerelt gyorsítók vannak többségben az otthoni PC-kben. Sok olyan játék jelent meg, ami csak Japánban volt kapható, és csak PowerVR gyorsítóval volt hajlandó elindulni. Példának okáért a Resident Evil Japánban már tavasszal, a PSX-es változat megjelenésekor kapható volt, az amerikai/európai debütálása csak karácsonykor volt (ráadásul az európai verzió minden 3D-s kártyán ment, csak PowerVR-en nem). A Videologic felkarolta az ügyet, és saját website-ot csinált, ahol a PowerVR-es játékokat meg lehet rendelni. Kérésünkre küldtek pár régebbi játékot, ezek Japánban jelentek meg.

Cybertroopers: Virtual-On

Az első game egy SEGA játéktermi átirat, ráadásul a többi SEGA átirathoz képest nem is rossz. A Cybertroopers Virtual-On egy óriásrobotos deathmatch játék, ahol ketten küzdenek egymás ellen. Nyolc robottest közül választhatunk, mindegyiknek háromféle fegyverzete van. A verekedős játékokhoz hasonlóan itt is karrierszerű az előrejutás, minél előrébb jutunk, annál erősebbek lesznek az ellenfeleink. A végén természetesen jön a főellenfél, akit elég nehéz lesz legyőzni. Single player módban a gép ellen kell küzdeni, de lehet osztott képernyőn vagy LAN-on ketten is játszani. A grafika nagyon jól lett átkonvertálva, a sebességre sem lehet panaszunk. Az irányítás billentyűzetről kicsit nehézkes, viszont különféle joypadokat támogat a játék (pl. MS Sidewinder Gamepad). Az egyetlen hiányossága a programnak, hogy nem lehet egérrel irányítani.

Purevex

Japánban még mindig nagy tábora van az egyszerű lövöldözős játékoknak. Egy ilyen játék meg 3D-sített változata a NEC saját fejlesztőműhelyéből tavaly karácsonykor kikerült Purevex. A hagyományokkal ez sem szakít, a szokásos egyedül egy egész galaxis ellen elv itt is érvényesül. A játékmenet leginkább az ősöreg Project-X-re hasonlít, legalábbis ami a hajónk tápolását illeti. A felvett kék kristályok gyűjtögetésével egyre erősebb fegyvereket kaphatunk, így talán még esélyünk is lesz a pályák megoldására. A játék kinézete igen fergeteges élmény még egy külső szemlélőnek is, hiszen minden mozog, mindenhol lövedékek és ellenséges hajók repkednek. A grafika több féle 3D-s szögből nézhető, de van benne felülnézetes is.

Revolte

Egy lövöldözős őrület a Virtuality nevű japán fejlesztőcsapattól. Nem új játék (1996-os), de a grafikája szerintem nagyon ütős. Ha ezt a játékot két éve megmutatták volna nekem, akkor nagyot néztem volna, hiszen még mai szemmel nézve is nagyon jól néz ki. Egy adott pályán kell végigjutnunk, miközben ellenséges egységek hada lövöldöz ránk. Van itt torony, tank, bunker, repülő stb. A hajónkkal előre-hátra mozoghatunk, az orrát billentve fel-le célozhatunk, és még strafelni is tudunk. Sajnos az irányítása kicsit durvára sikerült, nemigen tudunk finom mozdulatokat tenni vele, és így sajnos kicsit elvész a játékélmény. Ettől függetlenül a Revolte jó játék, és grafikailag is nagyon szép (ha azt a 2 évet is rászámoljuk, akkor meg pláne).

www.videologic.com, www.powervr.com, www.powervrdirect.com

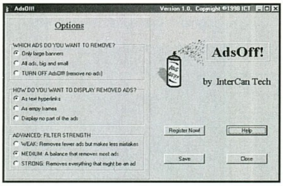
SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Utility csokor

NEM CSAK KEZDŐKNEK

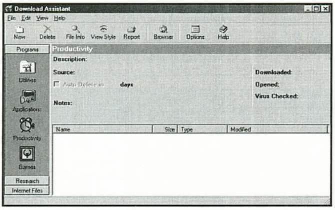
ADSOFF!

Sokszor és sok időt töltünk el azzal a WWW oldalakat nézegetve a hirdetések betöltésére várunk, akkor is, ha kikapcsoltuk a grafikák betöltését. Nos, ez a kis progi kb 20%-kal növeli a letöltés sebességét azáltal, hogy nem jeleníti meg a hirdetéseket. Normál esetben persze erre nem lenne szükségünk, azonban ismerve a magyar viszonyokat még jól is jöhet ez a kis program. Etikai problémákat is felvet persze a dolog, hiszen nagyon sok WEB site a hirdetésekből tartja el magát, ám az érem másik oldalát is megnézve jogunk van letiltani az állandóan felugráló hirdetéseket.



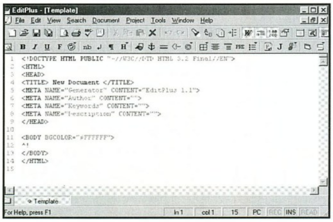
DOWNLOAD ASSISTANT

A Download Assistant szintén a netezőknek készült nagyon hasznos programocska. Ha tallózunk az oldalat között, akkor előfordulhat, hogy elfelejtjük, hogy mit töltöttünk le eddig, és hova töltöttük le a dolgokat. A program automatikusan berendezgeti a letöltött dolgokat és mindezek mellé még le is ellenőrzi vírusilag, persze csak ha beállítottuk az aktuális vírus keresőnket.



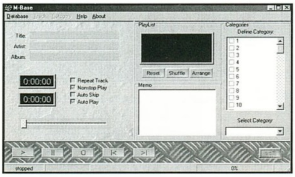
EDITPLUS

Az Editplus egy teljesen Internet orientált text file, HTML és JAVA editor. Különlegessége a szintaktikai ellenőrzés, a HTML toolbar, a könnyen definiálható tool-ok és help file-ok. Többszörös kijelölést alkalmazhatunk, editálhatunk nagy file-okat. Minden hagyományos text editor funkciót ismer a program, akár osztott képernyőn is szerkeszthetjük a dolgokat. Kereső és cserélő funkciók, helyesírás ellenőrzés és makro definiálási lehetőség színesíti a palettát.



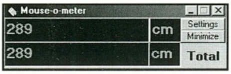
M-BASE

Az MP3 őrülethez, no meg a rengeteg MP3 zenéhez ajánlunk egy remek kategorizáló programot, mely számon tartja a zenéinket. Érdekessége még a programnak, hogy a zenéket kategóriákba lehet rendezgetni, mely alapján az éppen aktuális hangulatunknak való zenét egy pillanat alatt megtalálhatjuk. Az MP3 file-okról is minden infót megad a program.



MOUSE-O-METER

Nem is gondolnánk, hogy miközben tologatjuk az egerünket hány métert, sőt hány kilométert teszünk meg. Nos, mostantól, akik nem ismerték eddig ezt a kis programocskát, azok is megtudhatják, hogy egy nap leforgása alatt eszméletlen nagy utat tesz meg rágcsálónk a képernyőn.

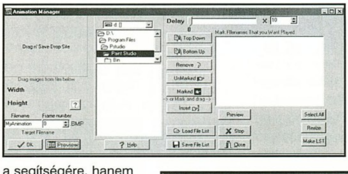


MAPLAY

Aranyos kis lejátszó program, mely nem csak az ismert Mpeg, midi és Wav file-okat tudja lejátszani, hanem boldogul az AVI és MOV megjelenítéssel is. Ha lejátszási listákra is szükségünk van, akkor ezeket is elkészíthetjük a programmal. Ezek után már csak az Audio CD lejátszási lehetőséget említhetem, mely manapság már szinte alapkövetelmény.

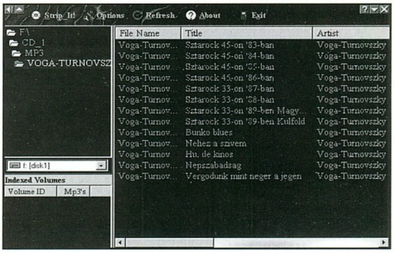
ANIMATION MANAGER

Animációs program, mely nem csak a WEB oldal készítőknek lehet a segítségére, hanem mindenkinek aki GIF animokat, vagy AVI file-okat akar készíteni. Szó szerint mindent meg lehet adni a programban ami az animáció készítés során hasznos lehet. Akár pixelenként is elkészíthetjük az animokat, de ha nem vagyunk túl lelkesek, akkor az Animation Wizarddal hamar előállíthatunk animokat.



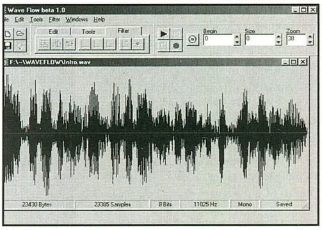
STRIP IT!

Minden ami az MP3-okkal kapcsolatos, azt megtalálhatjuk itt. Kategorizálhatjuk a zenéket, konvertálgathatunk, de rögtön le is szedhetjük kedvenc zeneszámainkat a CD-ről, és egy kis idő múlva már élvezhetjük MP3 formátumban ha van kódolónk. A hasznos kis program mindent elvégez helyettünk, nekünk csak a zene hallgatás élvezete marad.



WAVEFLOW

WAV file editáló program, mely egy csomó érdekes dolgot tud művelni a bekészített hangmintával. Össze-vissza lehet editálni őket, effekt és tool hegyek állnak a rendelkezésünkre, hogy átalakítsuk a file-t. A kultúrált kezelőfelületen mindent elvégezhetünk, amire csak szükségünk lehet.



Bear™

Hirvilág

ELGONDOLKODÓ ERRŐL-ARRÓL

Azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, ha elárulom, hogy a hardware híreket 99%-ban az Internetről összeszedett hírmorzsákból állítom össze. Sajnos egyre inkább azt veszem észre, hogy a Net hardver hírek alatt szinte csak 3D grafikus gyorsítókat ért, talán ha néha-néha felbukkan egy-egy 3d hangkártya, egy monitor egy joy (Jó-jó vannak hírek munkaállomásokról, plazma monitorokról, de sajnos(?) ez egy játékokkal foglalkozó újság)... Szóval a csapból is a 3D folyik. Persze hiszen ez hozza a pénzt, mondhatjuk. És egyébként is erről természetesen nem a Net tehet, ez csak a hardverfejlesztők által nyújtott körkép-körkép. Igen kell a szép kinézetű játékokhoz a jó 3D kártya, de könyörgöm ennyi? Egy gépbe nem lehet ötöt beletenni! (Hála az égnek!) Senki sem cserélgeti havonta a grafikus kártyáját! Egyszóval szerintem túlságosan is telített a piac.

A telítettség magával hozza, hogy minden módszert megragadnak a reklámra. Rendben, de néha már-már nevetségessé válik az a körítés amellyel igyekeznek a saját terméküket a többieké fölé emelni. (Tudom, tudom: reklám egyenlő hazugság...) Dobálódzás a technikai adatokkal, a számokkal, amelyek nagy része nem is igaz szinte már követelmény. Nézzünk egy tipikus példát! (A minap találtam egy jó cikket, ebből idéznék most néhány gondolatot.)

„A Iol Atwerleck INC. örömmel mutatja be a jövő grafikus technológiáját PC-n.: a Menoe 3Dtm -t ! A 150 MHz-es Menoe 3D a világ leggyorsabb 2D/3D gyorsítója-naaaagyon gyors: 300 millió pixel és 10 millió háromszög megjelenítése másodpercenként. Ez a csodálatos chip AGP 2x-es technológiát használ, így már nem hiába vágyakozunk a nagy felbontású textúrák után, a full-color 24/32 bites renderelés szükségtelenné teszi a színek közelítéses megjelenítését. És ez még nem minden! A speciális BUTA (Belső Ultradupla Textúra Alkalmazás) architektúra segítségével a Menoe 3D egy ciklus alatt egy pixelre egy dupla-textúrát képes ráhúzni. Mindehhez hozzávéve a következő effekteket: full-screen dealiasing, texture compression, és anisotropic filtering érthető, hogy a Menoe 3D-re megéri várni (nemsokára megjelenik, de tényleg!). A neMRoss 3D és más kártyák tulajdonosai jobb, ha figyelnek: Új tökös legény érkezett, a gatyát kár is felkötni!"

Miket is ígért ez a tipikus hír? Nézzük meg pontról pontra mi igaz mindebből!

300 MILLIÓ PIXEL/SEC

Rögtön felvetődik egy pár kérdés:Hány és milyen effektek hajtódnak végre mindeközben? Hány szín van jelen? Milyen közel tud teljesíteni ehhez az értékhez a chip egy valódi alkalmazásban vagy játékban?

Manapság csak a 3Dfx termékei közelítik meg a valós helyzetekben az általuk megadott értékeket. (Ez itt nem reklám akar lenni!)

Megjegyzendő, hogy igazándiból az számít, a nagyobb felbontásokban a futás mennyire „sima", szaggatásmentes, és persze nagyon sok múlik a processzoron is.

10 millió háromszög/sec

Ez jelenti azt, hogy a chip a kártyán hány háromszöggel bír el másodpercenként. Miután egy háromszöget elmozgattunk, elforgattunk, nagyítottunk, de még mielőtt rendereltünk volna, sok-sok számolás történik a háromszög csúcsaival kapcsolatban. Manapság a 3D kártyák legtöbbje a CPU-ra bízza ezt a munkát, de néhányan, mint pl. a Voodoo2 vagy az eljövendőek (Riva TNT, Savage 3D, PVRSG) maguk számolnak. A Voodoo2-nél ez az érték 4 millió/sec a Riva TNT-nél(Állítólag!) 8 millió. Tudja a Menoe 3D teljesíteni egy játékban az ígért értéket? A játék közben egy mai erős processzor, pl. egy PII 400 miután elvégezte az összes többi feladatát – op. rendszer, gépi intelligencia, hang stb.- kb. 1 millió háromszöget tud megjeleníteni. Amíg a grafikus processzorok nem lesznek legalább tízszer gyorsabbak, mint egy PII 400 addig a Menoe 3D 10 milliója csak álom marad. (Egyébként idén még az egymillió nagyon is jó adat a kétmillió pedig talán 99-ben...)

AGP, AGP 2X, AGP 4X

Az AGP(Accelerated Graphics Port) egy speciális busz a rendszer memória és agrafikus kártya között. Egyszerűbben a PCI felváltója a grafikus kártyáknál. A sima AGP kétszer gyorsabb mint a PCI, az AGP 2x ezt megduplázza, úgy, hogy minden órajelre kétszer annyi adatot továbbít, az AGP 4x –t már bemutatták de nem lesz elérhető '99 végéig, sebessége kb nyolcszorosa lesz a PCI-nak. Az Intel (aki ezt a technológiát erőlteti) szerint az AGP segítségével egyrészt hatalmas textúrákat használhatunk nagy-nagy felbontásokban amennyit csak akarunk, másrészt nem kell drága videómemóriát megfizetni, ott a rendszer memóriája. Mi gaz mindebből? Nem sok. A hangsúly az adatátvitel sebességén van. Az AGP 2x maximális sebessége 528 MB/sec ezzel szemben az eljövendő grafikus chipeknek kb. 1400-3000 MB/sec vagy mégtöbb kell majd. Másrészt manapság a „memória" szó és a „drágaság" nem nagyon egyezik. Persze nem rossz az AGP, van egy-két dolog amit elég gyorsan csinál. A mai kártyákhoz a sima AGP pont megfelel, igazából az AGP 2x-re a jövő év elejéig nem nagyon lesz szükség. Minden más az AGP 2x körül csak porhintés

Nos, folytatnám még de látható a legtöbb adat csak ámítás. Sajnos amíg nem jön el az az idő, hogy az ember személyesen is kipróbálhatja ezeket a „csodákat", addig ilyen és ehhez hasonló hírekre kell támaszkodnunk. Végül is, ne legyünk már olyan hitetlenek! (Nem is szóltam arról, hogy ha még minden adat igaz is, még akkor sem ér semmit az egész szoftver-támogatottság nélkül. Erre a legjobb példa volt a Riva 128.)

Lóti

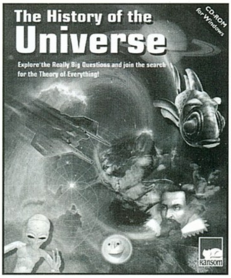
Multimédia

ISMERETTERJESZTŐ CD-K

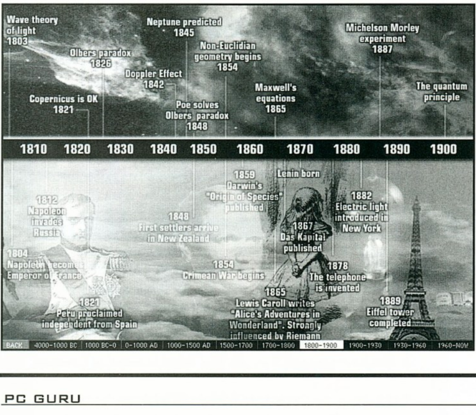
Ebben a hónapban a Ransom Publishing három kiadványát is szeretném a figyelmetekbe ajánlani. Mindhárom CD tartalmas és látványos szórakozást ígér. Válassz érdeklődési körödnek megfelelően!

THE HISTORY OF THE UNIVERSE

A világegyetem története, címének megfelelően az univerzum eddig feltárt titkait mutatja be, igaz meglehetősen humanoid szemszögből. A rengeteg információ élén tudom ajánlani azt az interaktív

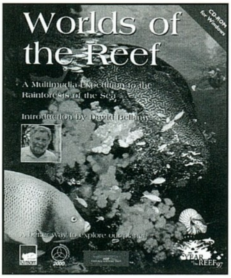


táblázatot, mely az ősrobbanástól egészen az emberi faj kialakulásáig vezeti a tudásra szomjas tallózókat. Ezt követi az emberi civilizációk történetének áttekintése, időszámításunk előtt 4000-től egészen napjainkig. Az „ideas" fejezetben olyan felfedezések bemutatása található, mint a gravitáció, a relativitás, kvantum mechanika. De itt kap helyet a fekete lyukak, a galaxisok, pulzárok bemutatása, illetve a világegyetem keletkezésének többféle lehetséges magyarázata is. A felvetett kérdések pedig a következők: Miért nem találkozunk idegen lényekkel? Lehetséges-e az időutazás? Végtelen-e a világegyetem? Meddig tartana, ha át akarnánk utazni rajta? Milyen üzeneteket küldhetnénk más bolygók lakóinak és hogyan? Határozottan érdekesek, nem igaz?! Ha pedig lelkiismeretesen áttanulmányoztál, és megemésztettél mindent amit olvastál, akkor próbára teheted magadat a tesztkérdések megválaszolásával.



WORLDS OF THE REEF

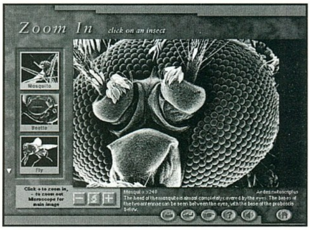
Talán összeállításában kevésbé jól sikerült, pedig legalább ennyire

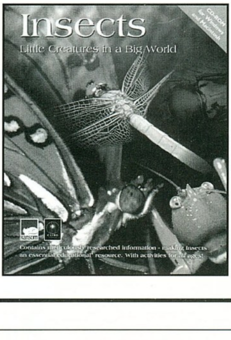


érdekes a korallszigetek világa. David Bellamy professzor a leghetőségekhez képest igyekszik kimerítő beszámolót tartani kutatási tapasztalatairól és élményeiről. Nagyon sok animáció és filmbejátszás színesíti a kiadványt, melyben lehetőséged van a tengerpart, a kisebb lagúnák, a korallszigetek, a homokos fövenyek és a tengeri mélyi kutatások virtuális résztvevőjévé válni. Ennek a CD-nek számomra inkább a hanganyaga, mint a látványvilága jelentett élményt. A legegyszerűbb a kutatóközpont kunyhójába menni és ott a videón megnézni a több mint ötven filmfelvételt, és a csaknem száz képet...

INSECTS

Ez a kiadvány tartalom és kidolgozottság tekintetében is messze megelőzi az előző kettőt. A rovarok különleges, gyönyörű és egyben sokak számára visszataszító világa lenyűgöző. A filmbejátszások nem csak bemutatják a rovarokat, a kutatások menetét és problémáit, hanem érdekes utalásokat is tartalmaznak az ősi népek hiedelemvilágának elképzeléseire, melyekben némely bogár meglehetősen előkelő helyet kapott. A legelképesztőbb képeket a mikroszkóp alatt láthattam, ahol nagyítóvégre kaphattam számos rovart (legyet, pillangót, moszkitót, termeszt, lárvákat). Újra elámulhattam a lepke szárnyának finom szerkezetén, a termeszek különleges szájszervén és a moszkitó különleges szemén, hogy csak néhányat említsek a sok közül. A népszerű pillangók világában külön azonosítási tanfolyamot is szerveztek az alkotók, ahol a szárnyak, a csápok és meghatározó színek megfigyelésével megtanulhatod felismerni a





különböző fajokat. Végül ezen a kiadványon még egy érdekes "rovarépítő" játékot is találhatsz, ami inkább a fiatalabb korosztálynak nyújthat örömet.

Lily

INFO

H&H '92 KFT.
1031 BUDAPEST,
FLÓRIÁN TÉR 1.
TEL.: 457-3824
FAX: 457-3823

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH
DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban
Tel: 267-6880

– CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
– 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

5%

– Minden Diamond Multimedia termékre

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

SPeCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén Genius egeret adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

– Alkatrészek árából 5% kedvezményt adunk

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER – **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
109-es mellék
Mobil: 06-20 765-527

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

– 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIVO

A MOZGÓ INTERNET

Az Internet kihasználásának egy fontos területe már ma is a (de még inkább lesz) a video alkalmazások, filmek animációk lejátszása. Eddig is léteztek megoldások a neten keresztüli animáció lejátszásra, azonban a létező formátumok (AVI, MOV) nem igazán voltak alkalmasok a net elvárásainak. A streaming technika akárcsak a hang, továbbításban is meghozta a gyümölcsét. Viszonylag régebben létezik a Real VIDEO formátum, illetve mostanában kezd beérni és aratni a VIVO formátum. Mindkettő a folyamatos átvitelben találta meg a mind gyorsabb (nagyobb sávszélességű adattovábbítás lehetőségét, természetesen a ma legjobban elterjedt MPEG tömörítési eljárás felhasználásával. Ebben a rövid ismertetőben a VIVO formátumról mesélek egy-két dolgot, annál is inkább, mert már most is nagyon sok VIVO player-t lehet szabadon elérni, a VIVO filmek készítésének költsége is csak törtrésze a Real Video licensz díjainak.

A leglényegesebb kérdés, hogy milyen az adott tömörítési eljárás minősége és persze lejátszás sebessége (mely függ a hossztól is természetesen). Nos, a VIVO formátumnak semmi szégyelnivalója nincs az irányadónak tekintett MOV formátumhoz képest, akár 10-50%-ra is lehúzza az adott anim nagyságát, persze ez nagyban függ a tömörítési lehetsőségektől. A gyors kicsomagolás következtében nem érezzük a különbséget, arról nem is beszélve, hogy nem a MOV-os "csak azt rajzolom ki ami megváltozott" technikát alkalmazzák a playerek. Konkrét példát említve a net-en volt szerencsém találni negy egy animot ami MOV-ban 6-7 MByte-ot, VIVO-ban pedig 600K-t tett ki. Az egyre duguló neten bizony ez nem kis különbséget jelent.

A VIVO filmek elkészítése nem jelent különösebb problémát, hiszen mindössze egy szép méretes AVI file-re van szüksége (Intel kódolással). Az AVI file-t a VivoActive Producer nevü programmal alakíthatjuk át a nekünk szimpatikus minőségben VIVO-ra (VIV kiterjesztésű). A kódolás sebessége meglepően gyors, akár még azt is mondhatnánk, hogy kimagaslóan jó. A kódolás befejeztével nincs már dolgunk, mint a kész VIVO filmet felhelyeznünk, a WWW oldalakra (persze a megfelelő körítéssel). Ez az egyik nagy előnye a VIVO formátumnak, hogy semmilyen szerver felkészítést nem igényel a használata.

A kezdeti VIVO Producer és Playerek hibája volt a nagyon kis fixált méret. A kezdeti időszakban a 176*144 pixeles felbontás volt a maximum, illetve minimum is, hiszen csak ebben az egy méretben lehettet animokat készíteni. A 2.0-ás verzió megjelenésével megváltozott a helyzet, most már flexibilis lett az előállítható filmek mérete. A gyakorlat azt mutatja, hogy a WEB alkalmazásoknál maximum a

320*200 méretet használják, ennél nagyobbra nincs is igény, másrészt, még mindig nem igazán terjedt el mindenhol a 800*600-as felbontás, márpedig az alapnak számító 640*480 felét betöltő film már nagynak számít.

A kész filmek felhasználása nagyon sokrétű lehet, hiszen a rendkívül kis terjedelem mellett is megmaradt minőség biztosítja a kedveltséget. Ha meg szeretnénk nézni a net-en található VIVO animokat, akkor nincs más dolgunk, mint a hivatalos plug-inként megtalálható VivoActive Playert rengeteg helyről letölthetjük (feltettük a CD-re is). Ezzel nincs már dolgunk, mint az aktuális böngésző software alá felinstallálni. Ezután már megnézhetjük a neten található animokat. Ha nem érjük be ennyivel, akkor a szép számmal található külső VIVO playerekhez kell nyúlnunk. Ezek egyike sem hivatalos kiadvány, kizárólag a hivatalos VIVO player lekoppintásából születtek. Mint bizonyára kitalálhattátok a VIVO dolog nem állt meg a neten, sorban kódolják le az ügyes (és merész) fiatalok a filmeket VIVO formátummá. Így már nagyon durva a különbség, hiszen egy teljes film (kb 90 perc) a minőségtől függően 150-200 Mbyte-ot tesz ki mindössze! Persze ez az egyik legdurvább megsértése a szerzői jogoknak, ezért senkinek nem ajánlom ezek használatát.

Encoding Speed

We compressed a 45-second talking-head video to 64 Kbps. We repeated the test three times; these scores are average timings.

	Hours:minutes:seconds
CVideoNow	0:00:15
Microsoft NetShow	0:02:12
RealVideo	0:03:15
RealVideo's fractal codec[1]	3:32:00
StreamWorks	0:01:20
TrueStream	0:06:03
VDOLive	0:00:48
VivoActive	0:00:56
Vosaic MediaSuite	0:01:41
Web Theater[2]	0:03:01

A jelenleg elérhető VIVO alkalmazások közös hibája, hogy a kiforratlan technika miatt rendkívül bizonytalan a működésük, valamint a playerek (beleértve a plug-in-ek) működése rendkívül primitív. A legjobban talán a beletekerési lehetőség hiányzik. Szerencsére a képbeállítás (csak a player-eknél) mindjárt jobban működik, csak a képernyőnk felbontása határozza meg, hogy mekkorában tudjuk nézni a dolgokat. A tapasztalatom az, hogy nagyon nem érdemes nagyítani az animokat (maximum kétszeresére), nagyon messziről kell néznünk, hogy élvezhetőek maradjanak. Ez mind a fix felbontásból adódik. A hanggal nincsenek különösebb problémák, rádió minőségben kapjuk a kép mellé.

A playerek többsége Windows 95, Power Mac és NT alatt rohangál, de hamarosan elkészülnek majd a Win 3.1 playerek is. A lejátszásnál egy minimális HW konfiguráció elérése után már javul számottevően a lejátszott filmet minősége. Az alap valahol a P100 környékén lehet, persze úgy, hogy semmilyen más alkalmazást nem futtatunk gépünkön. A leggyengébb gépen, mely a közelünkben volt (P133) gond nélkül mentek a dolgok. Az általános 15 fps minőségben lekódolt animok megfelelő minőséget jelentek így a házi alkalmazásokhoz.

Amennyire észrevettem, a felvételi minőség nagyban meghatározza a kész anim minőségét, sajnos a rendelkezésre álló minták közül nem sok volt elfogadható minőségű, de úgy gondolom a most 2.0-nál tartó technológia előbb-utóbb túllép a gyermekbetegségeken és használható részévé válik a mindennapok netének.

Bear™

ps: A CD-n találhattok néhány rövid VIVO animot, illetve a legkultúráltabb és legjobban működő playert is természetesen. A netezők segítsére a VIVO Player 2.1 -es verziója is helyett kapott mindkét ismertebb böngésző alá. Akit a továbbiakban érdekel a téma, az nyugodtan keressen rá valamelyik ismertebb keresőn a VIVO szóra, vagy ugorjon fel az újdonságokért a www.vivo.com-ra.

Megrendelőlap

E3 CD 98 (2 CD) [új!!!]	1990,-	☐
3Dfx CD 2	1490,-	☐
Drivers - Patch - Cheat CD 2	1490,-	☐
3D GAMES	700,-	☐
Quake II polo	1790,-	☐
CD GURU 98/4 [új!!!]	995,-	☐
CD GURU 98/3	750,-	☐
CD GURU 98/2, 98/1 (/db)	500,-	☐
CD GURU 97/3, 97/4, 97/5, 97/6 (/db)	400,-	☐
PC GURU 98/3,4,5 (CD-vel) (/db)	600,-	☐

☐ utánvétellel kérem ☐ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

☐	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
☐	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
☐	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
☐	1 év előfizetés CD nélkül	3960 Ft
☐	1/2 előfizetés CD nélkül	1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

Ready® COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 331-0518 Fax: 311-8671
http:\\www.ready.hu
árlista: 2333-666/1310#

Komplett konfigurációk

Ready Station	**103 900Ft**
IBM 200MMX/16MB EDO/1.7GB HDD/1MB VGA/14" AMAGA	
Ready Intermédia	**169 500Ft**
IP233MMX/32MB/3.2GB HDD/2MB VGA/24xCD/SB16/15" AMAGA/MLI 699 SPEAKER	
Ready Ultimate	**344 300Ft**
IP-2 300/128MB/4.3GB HDD/4MB VGA AGP/34xCD/SB64/17" AXION/33.6/MLI 270T SPEAKER	
+ minden géphez: ház, billentyűzet, 1.44 FDD, egér	

14" Amaga dig. LR/NI	**30 000 Ft**
17" Mag DX715t dig. LR/NI	**118 875 Ft**
Intel MMX166/200/233	**21 000/24 615/27 375 Ft**
Intel P-2 celeron 266/300	30 250/45 750 Ft
1.7/2.1 UDMA Seagate	**27 500/28 750 Ft**
3.2/4.3 SE Quantum	33 750/39 000 Ft
6.4/8.4 Quantum	**46 500/71 500 Ft**
24x Cyberdrive/32x Panasonic	10 125/16 250 Ft
32x Sony/34x Asus	**16 750/17 875 Ft**
Miro 3dfx 6MB + TV out	21 500 Ft
SB64/Trident PCI	**14 250/5 000 Ft**
Monster 3dfx 4MB/II 12MB	23 750/61 250 Ft

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák.
Ready Computer Kft.
A fentiek 1998.07.13-i árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

TRANS-AM *elektric*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

NYÁRI AKCIÓK!

2 x 50 W aktív hangfal	2.800,-
56600 Fax-Modem External	14.960,-
14" LICOM SVGA dig. Monitor	24.800,-
15" LICOM SVGA dig. Monitor	34.600,-
Pentium 200 Intel MMX	19.600,-
Sony 24 x-es IDE CD drive	11.840,-
Pentium TX/ PRO 512 c.	10.800,-
PTX/ PRO 1 Mb cac.+hangkártya	14.600,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka
Trans-Am Devil MMX Turbo számítógép:
Pentium TX,P200 I MMX,16 Mb,2.1Gb HDD,
1,44 FDD,S3 Virge 2 Mb , Mini torony,
101 g.klaviatúra, 16 bit hangkártya 74.600,-

ACER! 486-os használt komplett számítógép
(4-8Mb, 200HDD, 1Mb vga kártya, 1,44 FDD, baby)
14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap gar.-val
most csak : 43.200,- + Áfa

A Devil MMX Turbo és az Acer gépek azonnal, raktárról!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium II-ig 400-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Nálunk nem csak érdemes megállni, hanem lehet is!

COMPSERV

Üzlet: XIV. Budapest,Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777

Számítógép átépítés, javítás. Alkatrész értékesítés!

CPU,RAM,HDD,FDD
Joystick-ek, gamepad-ok, hangkártyák,CD-ROM-ok
MLI hangszórók

PENTIUM II SZÁMÍTÓGÉP

ASUS 116.000 !!!

PII 233MHz CPU/ASUS BX alaplap/32MB SDRAM
2.1GB Q/1.44FDD/Minitorony/W95 bill.
+ ajándék egér + pad, 1+4 év garancia

P2L-B 266 Pentium II. alaplap, nem ATX
SP98 AGP-X alaplap 100MHz Pentium I.
V3000/RIVA 128bit/4MB/TV AGP/PCI mon.vez.
INTEL 2740 64bit/8MB/TV AGP mon.vez.
stb.

ASUS és dtk termékek forgalmazása

Viszonteladókat kiszolgálunk !

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
(Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 200 MX/16MB/2,1GB	86.400
Intel 200 MMX/16MB/2,1GB	95.200
Intel 200 MMX/32MB/2,1GB	97.400
Intel 233 MMX/16MB/2,1GB	98.000
Intel P II 233/32MB/2,1GB	132.000
Intel P II 266/32MB/2,1GB	142.000
Intel P II 300/32MB/2,1GB	154.200
Intel P II 333/64MB/4,3GB	195.200
HP 400/670/690	26300/40400/56300

98.07.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / Baby / Nagy ATX	*3.800/4.400/11.000*
Alaplap TornadoTX/Gigabyte S2	10.500/14.500
Gigabyte T2/TX3	15.800/17.000
Gigabyte BLX/LX3DLX	23.100/45.700
Gigabyte BX PII 100MHz	*30.000*
EDO RAM 8/16/32	*1.800/2.600/4.600*
SD RAM 16/32/64/128	*2.800/5.000/11.700/25.200*
SD RAM 100 MHz 32/64/128	*7.400/15.900/31.900*
CD Pana 24/Sony 24	10.500/11.200
HDD St 2,1/2.1SE/St 3.2	20.900/23.000/23.000
HDD 3.2 SE/4.3 St/8.4se	24.000/27.800/56.000
FDD 1,44/A-drive LS120+lemez	3.000/19.200
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*26.400/38.100/67.200*
MAG 14"/ 15" / 17"	*30.000/38.600/78.200*
VGA S3 64V2 / Virge DX	3.300/4.700
Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP	*15.300/6.700*
Voodoo/ Voodoo II 8MB	*15.300/40.000*
SBPro. comp./SB16/SB64	2.400/5.700/11.500
TB Malibu OEM / Daytona	17.500/32.900
TB Fiji/Montego A3D	72.500/39.600
Modem 33.6 belső / külső	8.200/11.200
Modem 55.6 belső / külső	13.200/15.200
Írható CD TDK/ Best	360/320

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Gépátépítés már 19.900,-Ft-tól
Intel P200 MMX-re

OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

SUBCOMP

1088 Budapest, Vas u. 5.
Tel./Fax.: 267-6941, 267-6942

TX alaplap, 1MB Cache, integrált hangkártyával	11.400,-
3DFx VoodooRush 4/6MB	13.400,-
Permedia II 8MB AGP	13.600,-
15" monitor	33.800,-
14" monitor	23.800,-
32x CD-ROM	10.800,-

Átépítés

386 ⇗ IP200 MMX
486 ⇗ IP200 MMX
P100 ⇗ IP200 MMX

Konfigurációkra 1+2, alkatrészekre 1 év garanciát vállalunk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

4M COMPUTERBONTÓ

computer BONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

COMPEX TRADE SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

Legyen Önnek is Multimédiás PC-je !

COMPEX *Multimédia* **89,000 Ft** + áfa

TXPro 1 MB Cache alaplap, INTEL 200 Mhz MMX CPU, 32 MB SDRAM, 2,1 GB UDMA HDD, 2 MB S3 Virge 3D/DX, 105 g. win95 bill., MT ház 24x CD-ROM, SB c. 16 bit stereo hangkártya, 90 Watt hangfalpár

AJÁNDÉK
4 db Játék CD-ROM

14" Digit. LR,Ni Lite-On monitor .... 24,900 Ft+áfa
15" Digit.LR,Ni OSD Lite-On monitor .... 33,900 Ft+áfa

Dungeon

Szerepjáték, kártya és CD-ROM szaküzlet

Heart of Darkness, Unreal, Dune 2000, Hexplore és a legújabb, legszuperebb programok még mindig a legolcsóbban
A legtöbb vadi új játék 10,000 Ft,- alatt!
Kipróbálás akár klubtagsági nélkül is!

Ezen kívül szerep- és kártyajátékok széles választékban!

1073 Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvari Dungeon-ban) Tel: 351-6419

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

A: drive 120 MB		19.900,-Ft
120 MB-os floppy lemez		2.800,-Ft
24x-es sebességű CD drive		12.400,-Ft
Írható CD lemez (Maxell)	AKCIÓS!	396,-Ft
Sound Blaster 16 OEM P&P		6.300,-Ft
Maxell MF2 HD form. floppy		660,-Ft

CD-végkiárusítás
AMÍG A KÉSZLET TART
(20-50 % engedmény!)

◆ Actua Soccer ◆ Advanced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Angol alapfokú ◆ Blade Warrior ◆ Award Winners ◆ Jumpstart ◆ Bug Adventure ◆ Loadstar ◆ Command & Conquer ◆ Cyberbikes ◆ Mortal Coil ◆ Oceans Below ◆ Prisoner of Ice ◆ Ecstatica ◆ FIFA '97 ◆ War Birds ◆ Wipeout ◆ Learn to Speak English ◆ Virtual Pool ◆ Math Studio ◆ My Science Fair ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ WW Photo Australia ◆ Battle Beast ◆ Command Adventure ◆ Screamer 2.

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

MÓDUSZ OFFICE HOLDING

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 332-0118

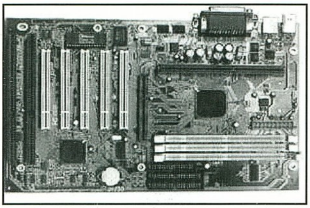
Alaplapok

Egyre inkább úgy tűnik, hogy a Slot 1-es alaplapoknál csak a BX-es és EX-es chipsetek fognak dominálni, a Socket7-es alaplapoknál pedig azok a chipsetek amelyek valamilyen módon elérhetővé teszik a 100 MHz-es FSB-t. Lássuk az e-havi kínálatot!

BX

BCM QS440BX

Egyre több BX-es alaplap jelenik meg a piacon mostanság, van közte olcsóbb meg drágább. Azt tudjuk, hogy a drága nem feltétlenül jelent nagyon jót, de vajon az olcsóság silányságot is takar? (Ugye mindenkinek vannak rossz tapasztalatai?) Nos, a BCM új alaplapja egy új alternatíva lehet, hiszen olcsósága ellenére – kb. 140 $ - egy jó minőségű termék. No



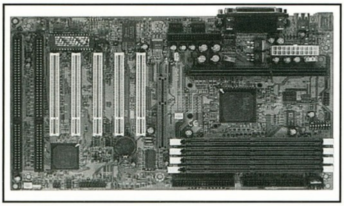
persze ez nem azt jelenti, hogy annyi mindent tud, mint egy AOpen AX6B, de nem is olyan drága.

A technikai adatok: 66/100 Mhz-es buszsebesség (auotodetect), 1,5-5x órajel szorzó, 1,5-3,5 V feszültségállítás (autodetect), 3 DIMM memória foglalat, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP slot, Award BIOS. Képességeit tekintve stabilnak és megbízhatónak mondható, de aki tuningra adja a fejét az ne ezt válassza. Az 5 PCI slot lehetővé teszi, hogy akár 2 Voodoo2-t (SLI), egy SCSI adaptert, egy Ethernet kártyát, egy A3D PCI hangkártyát is berakhassunk a gépünkbe, az AGP slotba pedik betehetjük a 2D-s grafkártyánkat. Ez a jelen...

TMC

TMC TI6NB

A TMC már belopta magát a vásárlók szívébe a TI5VG+ alaplappal, amely a VIA MVP3 chipsetet használja. Több mint valószínű, hogy ugyanez fog történni a BX-es TI6NB-vel is. A TI6BN-en található slotokkal kapcsolatban szinte ugyanazt írhatom le, mint fentebb az előző

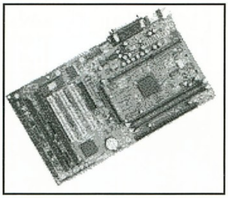


alaplapnál, azaz itt is az 5/2/1-es felosztás jelenik meg. A technikai adatok: 66/68/75/83/100/112/133 Mhz-es buszsebesség, 2,0-5,0x órajel szorzó, 1,5-3,5 V feszültségállítás (autodetect), 4 DIMM memória foglalat, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP slot, Award PnP BIOS. Tuningra itt sincs alapból lehetőség az autodetect miatt. (Én nem fogok processzorlábakat leragasztgatni...)

EX

QDI Excellent 1

Az olcsóbb megoldásokat választóknak találta ki a az Intel az EX-es chipsetet, amelyre a QDI új alaplapja épül. Működhet a szintén olcsó Celeronnal (266-333 MHz), vagy a már megszokottnak mondható Pentium II-es (233-333 Mhz) szériával is. A kényelmet szolgálja a jumperek nélküli, BIOS-ból történő beállítások

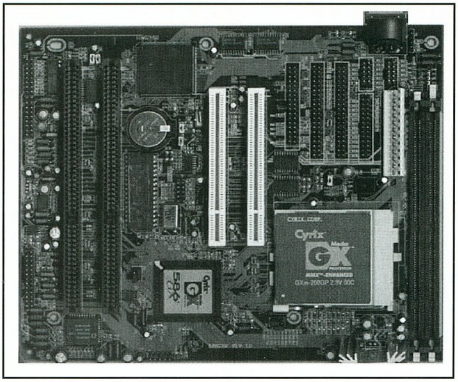


lehetősége. 3 PCI, 3 ISA és egy AGP slot található rajta, a memóriát 2 DIMM foglalatba pakolhatjuk. (Ezt írhatjuk az olcsóság számlájára is.)

Socket 7

Concord MediaGX COA-G20m 586 GXm-AV

A címben szereplő valami egy alaplap és egy processzor együtt. A Concord OA Ltd. elsőként jelentetett meg a Cyrix MediaGX-ére alapuló terméket, a Packard Bell és a Compaq ugyanis ezt csak komplett géppel árulja. Az alaplapra ráintegrálták a videóvezérlőt (Cyrix XpressGraphics Video tv outputtal), melynek teljesítménye valahol egy sima S3 Trio 64-es és egy S3 Virge között van, szóval nem egy nagy durranás. Ráadásul a a megjelenítéshez a memóriát a rendszer alapmemóriájából veszi , azaz 800x600-as felbontásnál, 16 bites színmélységen a 32 M RAM már csak 29,5. Ugyanígy integrált a hangkeltés is (Cyrix XpressAudio), amely valóban Sound Blaster 16 kompatibilis. A 200 MHz-es MediaGXm processzor sebessége kb. egy 120-as vagy 133-as Pentiuménak felel meg MMX-szel felvértezve. Tuningra nincs lehetőség, nincs is olyan jumper amivel ilyesmit be lehetne állítani. Található még az alaplapon 2 ISA és 2 PCI slot, 2 DIMM foglalat emelyekbe maximum 256 MB SDRAM-ot tehetünk. A 120 $-os ár feledtetni tudja a teljesítmény negatívumát, üzleti alkalmazásokhoz egyenesen kiváló.



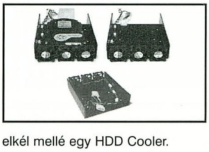
Winchesterek

Maxtor

Nemrégiben új drive-okat mutatott be a Maxtor. A DiamondMax 3400-as széria 256 Kbyte cache-t tartalmaz, UDMA interfésszel rendelkezik rotációs sebessége 5400 RPM és 3.4 GB-tól 13.6 GB-ig terjedő méretekben kerül forgalomba. A DiamondMax 2500-as szériában 10 és 7.5 GB-os modellek vannak, 512 Kbyte cache-sel, UDMA interfésszel, 21.9 MB-os adatátviteli sebességgel és 7200 RPM-es sebességgel.

Seagate Cheetah 9LP

A címben szereplő winchester-széria tagjai az egyikei a legjobb 10000 RPM-re képes drive-oknak amelyek manapság kaphatóak. A gyorsaságukra jellemző, hogy elérési idejük 5.4 ms alatt van. A család legnagyobb tagja 18GB-os, minden modell 1024 Kbyte cache-t tartalmaz és Ultra 2 SCSI interfésszel rendelkezik. A vinyó meglehetősen melegszik ezért



elkél mellé egy HDD Cooler. (Ahogy a képeken is látható a hűtőegység 3 ventillátorral is fel van szerelve, nem véletlenül. A tesztek szerint e nélkül nem is ajánlott használni...) Ahogy az 1200 $-os ár mutatja, nem otthoni játékra szánták.

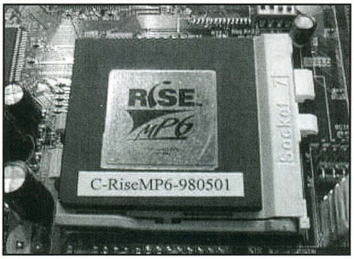
Hangkeltők

DCS Multimedia S805 A3D

Már többször is írtam A3D-s kártyákról (hiába no, most ez a divat), ezért azt hiszem nem kell már elmagyarázni mit is jelent ez a rövidítés. Mindeddig volt egy visszatartó erő, amely egy ilyen stuff beszerzésétől eltántorított, mégpedig a borsos ár. Eljött az én időm? A DCS kártyája ugyanazt tudja mint a "nagyok", de mindezt 30 $-ért! (Ez még olcsóbb is lesz...) És tényleg mindent tud! A rajta található chipset ugyanaz a Vortex AU8820 A3D. A kártya PCI-os, Sound Blaster Pro kompatíbilis, digitális joystick porttal. Ezzel a kártyával nem lesz több "Sound Device Is In Use" felirat, még akkor sem, ha játék közben esetleg kedved támad MP3-mat hallgatni.

RISE MP6 AVAGY ÚJ PROCESSZOR A LÁTHATÁRON

A Rise Technologyt 1993-ban alapították az IBM, Amdahl,



Fujitsu,Fairchild, Integraph, és a Sun Microsystems kutatói. Most előrukkoltak egy új processzorral, amely alacsony árával és hatodik generációs tulajdonságaival (pl. szuperskalár architektúra) mindenképpen kecsegtetőnek tűnik. Egyelőre 200-as és 233 Mhz-es változatokban tervezik, az energia felvétele egyharmada lesz egy P200-énak (tulajdonképpen notebookokba tervezték). A procinak 3 MMX egysége lesz, (a K6-nak és az M2-nek egy a Pentiumnak és a Pentium II-nek két ilyen egysége van) és Socket7 foglalatba fog illeszkedni. Megérti és végrehajtja a Pentium és a Pentium II utasításokat is. A szükséges tápfeszültség 2,5 V lesz ezért a régebbi alaplapokba nem nagyon lehet majd beépíteni. (Azaz be lehet, csak nem fog működni.) A megjelenés valamikor szeptember-október környékén várható.

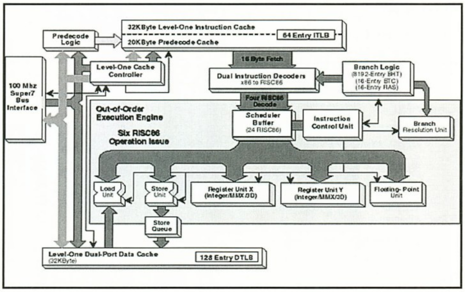
AMD

Ha a PC-s világban azt a szót halljuk: processzor, a legtöbben az Intelre gondolnak. Az idők változnak, gondoljunk csak arra, hogy már az Intelt is vádolják monopolisztikus tevékenységei miatt. (Talán nem minden alap nélkül. Titeket nem idegesít, hogy most már minden új procihoz új alaplap, memória stb. kell? Mert engem nagyon.) A kisebb processzorgyártóknak most lehetőségük van előretörni, ehhez persze az kell, hogy valami olyat tudjanak felmutatni amellyel igazán le tudják körözni a nagy vetélytársat. Az AMD 3 új processzorát szeretném bemutatni: a már megjelent K6-2-t, a megjelenésre váró K6-3-mat és a tervezett K7-et.

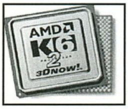
AMD K6-2 300 3DNOW!

Mivel kimaradt a Slot1 bizniszből, az AMD még mindig (sokak szerencséjére) Socket 7 processzorokat gyárt. A néhány hete megjelent K6-2 processzor igazi nagy durranás lehet, még az Intelt is letaszíthatja a trónjáról. A 3dNow! utasításkészlet lehetővé teszi, hogy az ugyanolyan órajelű Pentium processzorok teljesítményét elérhesse vagy akár még le is körözhesse. (Persze ehhez olyan programok kellenek, amelyek használják ezeket az utasításokat, a régi alkalmazások, főleg az FPU igényesek nem lesznek elég gyorsak.)

Ez az első hivatalos Super7 (AGP és 100 MHz-es busz a Socket7-es architektúrában) CPU. PC100 memória használatával 10-15%-os sebességnövekedés érhető el, mivel így beállítható a 3x100 MHz szemben a sima ramoknál biztonságosan használható 4.5x66 MHz-cel.



Persze kérdéseket is felvethet a 3DNow! utasításkészlet. Emlékezzünk csak az Intel nagy dirrel-dúrral beharangozott MMX utasításkészletére! Nos, nem sok programot találhatunk amely igazán kihasználja. Vajon ez lesz a sorsa a 3DNow!-nak is?



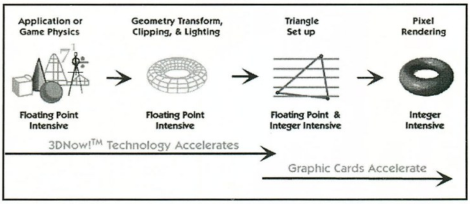
mindezt 200 $ alatti áron. (A K6-2 266 kb 120 $, a K6-2 300 kb. 170 $)

K6-3 ELŐZETES

A K6-3 amelyet K6+3D-nek is neveznek sok újítással, optimizációval próbál az Intel felé kerekedni. Mik ezek?

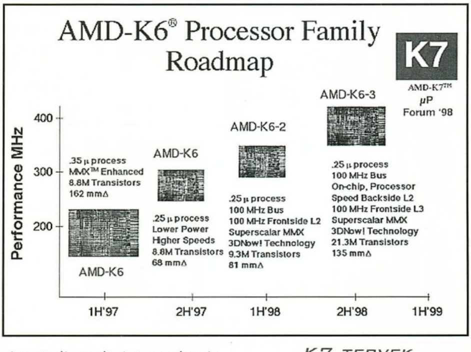
256 Kbyte L2 cache integrálása a processzorba (az alaplapon található cache "előlép" L3 cache-sé. A lebegőpontos egység teljesítményének feljavítása, hogy az azonos órajelű Pentium processzort felülmúlja. (Érdekes mindenki ezt akarja...)

A processzor továbbra is illeszkedni fog a Socket7 foglalatba, tehát még mindig nem kell Slot1 alaplapot venni. (Ebben azért van egy "kis" hazugság, mert igaz, hogy nem kell Slot1-es alaplapot venni de Super7-est igen.) 1998 végén fog megjelenni 350 és 400 MHz-es változatokban.



Természetesen az AMD szerint nem, hiszen több cég áll mögötte. Optimizált driverek várhatók az nVidia termékeire, az I760-ra, a Voodoo2-re. A Quake2 és az Unreal is támogatni fogja.

21 utasításról van szó, ezek olyan tevékenységeket gyorsítanak, amelyek a leginkább előfordulnak a 3D játékokban és a renderelésnél. Mindegyik utasítás SIMD (Single Instruction Multiple Data), ami azt jelenti, hogy egy órajel-ciklus alatt több, akár négy utasítás is végrehajtható.



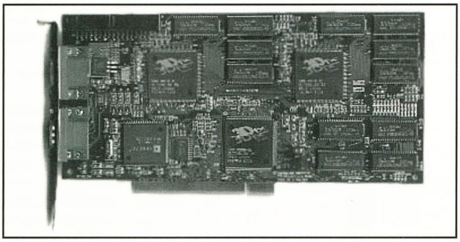
Mindent egybevetve ez egy univerzális processzor, nemcsak játékra, hanem üzleti alkalmazásokra is kiválóan alkalmas

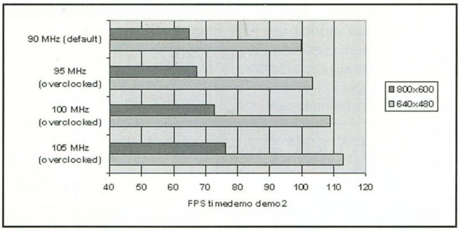
K7 TERVEK

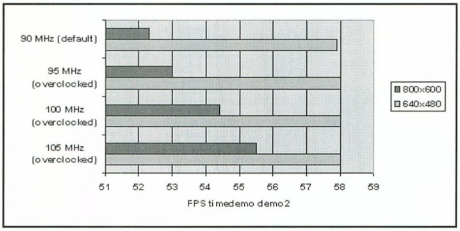
A K7 processzor az úgynevezett Slot-A foglalatba fog illeszkedni, amely hasonlít az Intel Slot 1 –ére azzal a "csekély" különbséggel, hogy ez kiterjeszti a front side bus sebességét 200 MHz-re. Annyit lehet tudni róla, hogy hetedik generációs lesz és (az AMD szerint) leköröz bármilyen hatodik generációs Intel procit pl. a Xeont is.

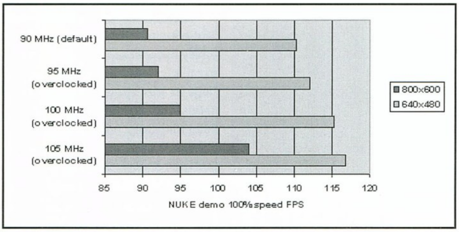
Stealth V2 Cooler

A Voodoo2 tuning nélkül is elég meleg tud lenni, épp ezért nem árthat egy direkt erre a célra tervezett hűtőalkalmatosság. A 90 Mhz-es alapbeállítást 95 100 és105 Mhz-re állítva akár 28%-os sebességnövekedést is elérhetünk (Unreal 800x600), mindezt biztonsággal tehetjük hiszen a hűtés biztosítva van.









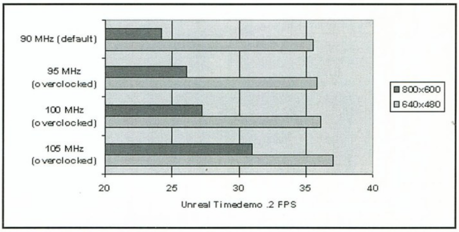
Milyen lesz az álomgép 1999-ben?

Nos egyes okos emberek szerint (vagy marketingesek voltak?) egy jobb gépben 600 MHz-es processzor és 20 GB-os winchester lesz megspékelve egy szuper 3D-s grafikus kártyával. Persze mindez nem létezhet egy nagy és lapos monitor nélkül. Az eszközök USB-n keresztül kapcsolódnak, 56K-s modemekkel netezünk és szabvány lesz a DVD meghajtó. Jövőre visszalapozunk...(Hé! Nem mondták meg hány mega RAM lesz benne! És a hang? Komolyra fordítva én például szeretném, ha elfogyna a kábeldzsungel. Ebben segít az USB is, de szerintem itt az ideje a kábel nélküli beviteli eszközök – egér, billentyűzet, joystick- elterjedésének.)

A Rambus memória nemsokára készen áll

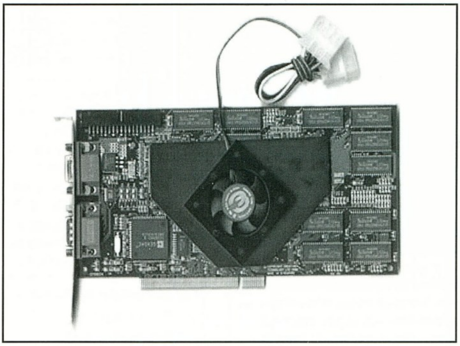
A következő generációs PC memória-technológia, a Direct Rambus DRAM újabb lépést tett a megvalósulás felé, mivel az Intel bejelentette, befejezte a Toshiba által elkészített chipek tesztelését. Ettől függetlenül, a Rambus cég – az RDRAM technológia kifejlesztője – is teszteli az LG Semicon chipjeit.

Az RDRAM-ok ugyanolyan foglalatba fognak illeszkedni, mint a mostani SDRAM-ok, de nem fognak működni a mostani rendszerekben. Működésükhöz új generációs chipsetek kellenek, ilyen például a már megjelent (a Xeon processzorral együtt jelent meg) Intel 440 NX chipset. Az RDRAM chipek 800 MHz-en működnek majd, 1,6 GB/sec adatátviteli sebességgel.



Permedia 3 grafikus processzor

A 3Dlabs bejelentette új processzorát a Permedia 3-mat. Amit tudni lehet róla: 2D/3D chip lesz, 250 millió texel/sec teljesítménnyel, a Directx 6-ra jelentősen támaszkodni. A bejelentés szerint ez a processzor lesz az első, amelyik képes lesz egy órajel ciklus alatt két bilinear-filtered textúra megjelenítésére vagy egy tri-linear mip-mapped textúra kirajzolására Z-buffering, alpha-blending, stenciling, fogging és blending effektusokkal. A képminőség javítását szolgálja a teljes képernyős anti-aliasing, a 32 bites Z-buffer stb. Támogatni fogja az AGP 2x-t, 4-től 16 MB memória lehet rajta. A memória lehet akár 200 Mhz-es SGRAM is. A felbontásokról: 1280x1024-ben 137 Hz-es , 1600x 1200-as módban 96 Hz-es, 1920x 1080-ban 90 Hz-es képfrissítéssel tud működni.



STB Velocity 4400

Az STB is meg fog jelentetni a Riva TNT-re épülő kártyát, ez lesz az STB Velocity 4400. A kártya csak 16 MB-os verzióban fog megjelenni. Egy alpha verziójú tesztpéldány kiváló képminőséget és a Voodoo2-ével közel azonos teljesítményt mutatott.

Lóti

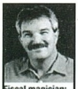
3Dfx: A történet

FELEMELKEDÉS ÉS ...BUKÁS?

Most, hogy már szinte mindenki számára, aki számítógépes játékokkal foglalkozik, elérhetővé vált valamilyen 3Dfx chipsettel (Voodoo 1, 2, Rush) szerelt kártya a rohamos áresések hatására (mely V1 fronton nagyjából már elérte az alsó határt, de a V2 szegmensben csak most kezdődik igazán augusztusban, talán érdemes kicsit visszanézni, honnan is indult el ez az őrület, illetve kik indították el. A következő oldalakon nem is igazán a Voodoo produktumok (chipek) kerülnek terítékre, hanem az azokat megálmodó cég, a *3Dfx Interactive*. Ez az ő történetük.

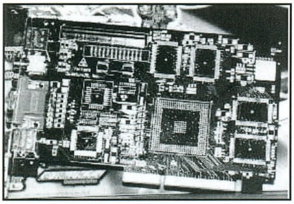
Sokan gondolhatnák, hogy ezt a gaming világban hatalmas áttörést hozó cég születésétől fogva sikeres volt. Hát nem.

Gordon Campbell alapította a 3Dfx-et *1994 augusztusában* Amerikában (margón, illetve zárójelben jegyzem meg, hogy ebben az évben indult útjára a DOOM, illetve ekkor történtek meg az első tétova lépések az Unreal projektben - szóval nagy év így retrospektíven vizsgálva), aki mellesleg előzőleg az Intelnek is dolgozott. Megtalálhatók voltak még az alapítók között a következő - mostanra az iparban és a játékosok között is jól ismert - nevek is: *Gary Tarolli* és *Scott Sellers* (utóbbi vezette egyébként az oly fontos Research & Development osztályt). A vállalkozás először azt a célt tűzte maga elé, hogy játéktermi (arcade) gépekhez fog tervezni és gyártani chipeket, ezzel azonban elbuktak - és tetemes veszteséget halmoztak fel. Ekkor jött az ötlet, hogy váltsanak *PC-s platformra*, aminek eredményeképpen látott napvilágot a *Voodoo 1* chipset, időszerűleg *1996 őszén.* Anyagi fronton a kecsegtető termék ellenére tovább halmazódott a veszteség, volt azonban két dolog, ami tartotta a cég vezetőiben a lelket: tudták, hogy *fantasztikus, a korát megelőző technológia* van a kezükben, másrészt a játékkészítő csoportok és kiadók is kedvezően nyilatkoztak az első Voodoo kártyákról és a bennük rejlő lehetőségekről. A cég munkatársainak saját akkori véleménye szerint *két generációval előbbre tartottak*, mint a konkurencia. A későbbi sikerekben nagyon nagy szerepet játszott *L. Gregory Ballard*, a cég mostani elnöke, aki amúgy a 3Dfx Interactive részvények 26 százalékát birtokolja egymagában.



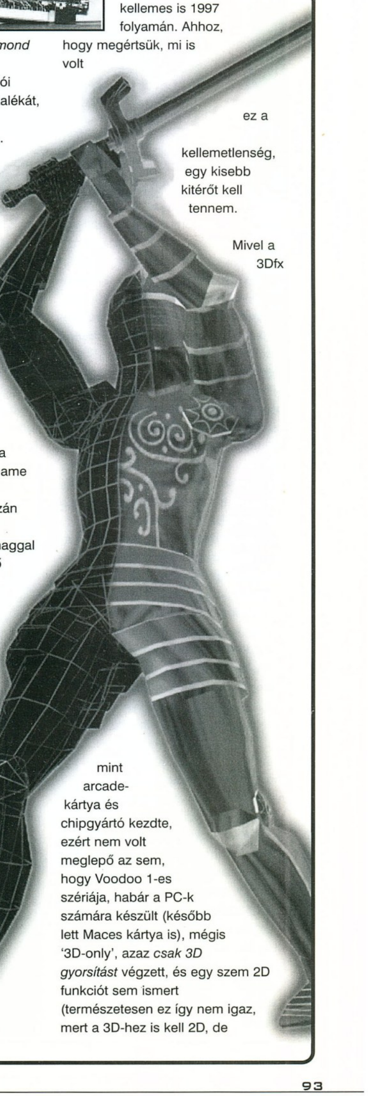
Fiscal magician: 3DFX Interactive President and CEO Gregory Ballard

Sokmilliós reklámkampányt folytatott a 3Dfx, hogy egyrészt a játékfejlesztőket, másrészt a játékosokat teljes mértékben meggyőzze: az ő technológiájukkal extra élményt lehet kipréselni a játékokból. Ennek az önnépszerűsítésnek a keretében hirdette a cég a *Glide*-ot, ami akkor még csak egy utasításkészlet volt (a sok közül), most pedig már nyugodtan lehet ipari szabványnak is nevezni. Ennek a háborúnak egyik legnagyobb csatanyerése az *Electronic Arts* '3Dfx-esítése' volt, melynek nyomán iszonyatos mennyiségű játék dobozán jelent meg szerte a világon a cég elhíresült emblémája. Más területeken is igen sikeresnek bizonyult a 3Dfx marketingrészlege: a Voodoo 1 chipset fő vásárlóivá lett a *Diamond Multimedia* vagy az *Orchid Technology*. A cég nagy vásárlói szívták fel az eladások 60 százalékát, így nem kellett küzdeni az 'elaprózódás' veszélyével sem.



Mostanra (1998 nyár) ott tartunk, hogy 3-4 nevesebb cég kártyái mellett fellelhető a piacon egy halom noname gyártótól származó board is, melyeknek minősége nem igazán marad el az előzőekétől. Ár szempontjából a full játékcsomaggal és dobozzal forgalomba kerülő márkás Voodoo 1 kártyák 100 USD, míg a zacskós noname társaik akár már 65-70 USD áron is megkaphatóak.

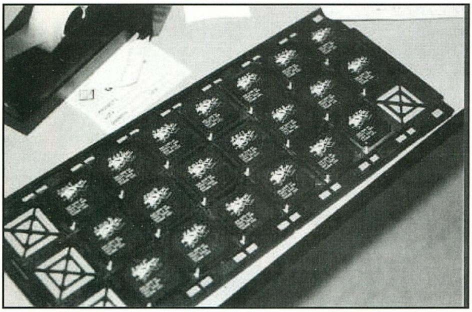
A reklám- és meggyőzési hadjárat tehát sikerrel zárult, viszont üres pénztárcát hagyott hátra - azaz veszélybe került a további termékek fejlesztése. Ennek a problémának a megoldását a vezetők abban látták, hogy részvényeket bocsájtanak ki, azaz tőzsdére mennek. Ez a lépés konkrétan *1997. június 25-én* történt meg, melyet aztán később még egy komolyabb kibocsátás követett, *1998 februárjában*. Ezzel - mint így utólag tudjuk - megnyílt az út ahhoz, hogy a Voodoo 2 fejlesztése zavartalan folytatódhasson. Történt azonban valami kevésbé kellemes is 1997 folyamán. Ahhoz, hogy megértsük, mi is volt ez a kellemetlenség, egy kisebb kitérőt kell tennem.



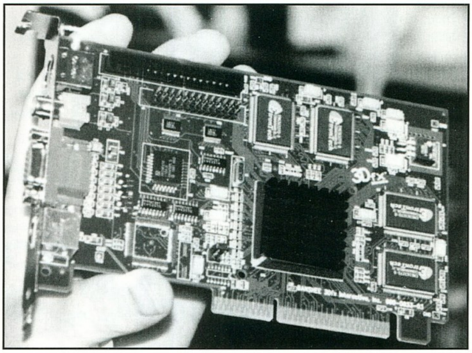
Mivel a 3Dfx mint arcade-kártya és chipgyártó kezdte, ezért nem volt meglepő az sem, hogy Voodoo 1-es szériája, habár a PC-k számára készült (később lett Maces kártya is), mégis '3D-only', azaz *csak 3D gyorsítást* végzett, és egy szem 2D funkciót sem ismert (természetesen ez így nem igaz, mert a 3D-hez is kell 2D, de

ebbe ne igazán menjünk bele, a lényeg az, hogy a Windows vagy DOS képernyőinek kijelzésére teljességgel alkalmatlan volt). Ennek megfelelően add-on kártyának számított, ezáltal szükség volt még egy külön 2D kártyára is a számítógépben. Itt térünk vissza az eredeti gondolatmenethez - ugyanis a cég elhatározta, hogy ő bizony pénzt akar csiholni a '2D-piacból' is, ennek megfelelően tervezőasztalon megálmodta a *Voodoo Rush* megoldást, majd kártyára is tette. Bár ne csinálták volna. Ez a technológia az *Alliance ProMotion* chipjét használja a 2D funkciókhoz, mely bár 128 bites teljesítményt ígér, igencsak gyengén muzsikál kedvenc Windowsunk alatt, legalábbis összehasonlítva egy komolyabb 2D kártyával, mint például a Matrox Millenium. Ezen még túltette volna magát a Glide-ot használó játékokra éhes felhasználó, azon azonban már kevésbé, hogy a Rush chipsetes kártyák teljesítménye álatalában *15-20 százalékkal gyengébb* volt, mint a sima Voodoo 1 chipseteseké. Ezen hiányosságot az sem tudta palástolni, hogy akár ablakban is játszhattunk most már, nemcsak full-screen (ami egyébként az egyik sokat kritizált pontja volt a Voodoo 1-nek), illetve 800x600-as felbontásban, ha az adott gyártó megfelelő mennyiségű EDO RAM-ot pakolt a kártyára (és általában raktak is). További probléma volt a hardcore gamerek számára, hogy a kártya órajelének felhúzása is nehézkesebbnek bizonyult, mint a sima Voodoo 1 chipsetnél.

Szóval bukás lett ez az egész projekt, és habár eladtak jópárat az ilyen chipsettel szerelt kártyákból is, mégsem erre fognak legszívesebben visszaemlékezni Ballardék öregkorukban. Viszont lehet, hogy még mindig piszkálja a csőrüket ez a kudarc, és megpróbálják ország-világ előtt kiköszörülni a csorbát az *1998 őszére* beígért *Banshee* chippel, mely ugyancsak 2D/3D megoldás lesz, de most már egy chip (amely a grafikáért dedikáltan felelős) lesz csak a kártyákon, és szakít a cég az EDO RAM-os hagyományokkal, hisz erre a designra SGRAM/SDRAM memória fog kerülni. Kicsit azonban előreszaladtam az időben, ezért most séta *vissza, egészen 1997 őszéig.*

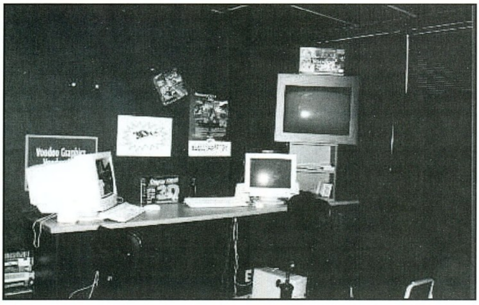


Mi történt ekkor? A 3Dfx Interactive megszellőztette, hogy bizony nagyon dolgozgatnak egy Voodoo 2-nek nevezett chipseten, és közzé is tették az egyelőre csak papíron létező specifikációkat. Ezek alapján az új chipset 2-3-szoros gyorsulást fog hozni az előzőhöz képest, illetve nagyobb felbontásban játszható játékok és kártyapárosítás a jobb teljesítmény elérése érdekében szerepelt még a figyelemfelkeltést elősegítő tételek között. Ezek után nem csoda, hogy minden valamire való gaming-magazin és Web-site megpróbált úgynevezett 'pre-production' kártyát szerezni ezzel az új csodának kikiáltott chipsettel. 1997 legvégén, 1998 legelején néhány szerencsés emberke (köztük a mostanra már szinte világhírnévre szert tevő Thomas Pabst) kapott is ilyet, bár még alfás/bétás szilikonnal és még kezdetlegesebb driverekkel - de ment, bár fagyogatott rendesen. Amikor nem fagyogatott, akkor azonban olyan frame-rate-ket produkált például Quake 1 alatt, amelytől mindenkinek leesett az álla. Függetlenül attól, hogy valakinek jutott-e a bétás boardokból vagy sem, mindenki megegyezett abban, hogy a 3Dfx Interactive még hosszú ideig a király marad a 3D piacon. Ugyancsak erre az időszakra tehető az a cég szempontjából forradalminak nevezhető fordulat, miszerint a fiskális mérleg bizony átfordult pozitívba, magyarán fennállásuk folyamán először mondhatták el magukról, hogy nyereséget termelnek!



1998 február/márciusában pedig megkezdődött az OEM-ek háborúja. A tét: ki tudja először piacra dobni Voodoo 2 chipsetes kártyáját? A probléma: a kezdeti időkben, azaz 1998 elején a 3Dfx Interactive még csak korlátozott példányszámban tudta gyártatni ezt a chipsetet, azaz nem jutott mindenkinek, aki ilyet rendelt tőlük. A versenyzők: a két legádázabbnak a Diamond Multimedia és a Creative Labs bizonyult, mely párosból végül az utóbbi diadalmaskodott, február legeslegvégén kiszállított első retail piacos kártyáival (más kérdés, hogy ebből utólag fajlagosan igen sokat találtak hibásnak a vásárlók). A chipellátás szűk keresztmetszete

később megoldódott, további kártyagyártók léptek fel, stabilizálva mind a piacot, mind a boardok minőségét, mind a driver-ellátottságot. A legutóbbi időkben már azonban visszalépés történt ezen a téren: a Diamond Multimedia bejelentette, hogy visszavesz Monster 3D II, Voodoo 2 chipsettel szerelt kártyáinak gyártási üteméből. Miért szánta rá vajon magát erre a lépésre a cég? Valószínűleg őket is megrendítette az a trend, amely 1998 első és második negyedévében bontakozott ki: rengeteg új, 2D/3D és 3D-only gyorsító-chipet/setet jelentettek be különböző gyártók/fejlesztők, gondoljunk csak a Matrox G200-ra, a Riva TNT-re, vagy akár az S3 Savage 3D-re, de sorolhatnám tovább is. Ezek az új fejlesztésű megoldások vagy komolyabb teljesítményt ígérnek, mint a Voodoo 2, vagy jóval olcsóbban, igaz, hasonló vagy éppen gyengébb paraméterekkel - mindenesetre komoly versenyt fognak támasztani a 3Dfx chipsetjének, mihelyst kijönnek a retail piacra (a cikk írásának időpontjában, azaz július legelején még a fent említett chipek közül egy sem kapható kiskereskedelmi forgalomban, még az USA-ban sem). Természetesen a 3Dfx Interactive, illetve maguk a kártyagyártók könnyen felélénkíthetik a keresletet a Voodoo 2-es kártyák iránt: ha árat csökkentenek, és nem is marginális mértékben. A mostani legolcsóbb Voodoo 2 megoldás 8 MB EDO RAM-mal 185 USD körül jár Amerikában, ami elég súlyosnak mondható ahhoz képest, hogy a G200 150 USD alatt lesz, a PVRSG, ill. Savage 3D kártyák pedig 100 USD körüli áron fogják magukat kelletni. Szinte elkerülhetetlen, hogy a nyár végén/ősz elején ne történjen egy drasztikusabb árapály Voodoo 2



fronton, mely a 8 megás kártyákat 150 USD, míg a 12 MB-osokat 180 USD ártartományba szorítja le (hmmm, a próféta szóljon belőlem...). Várható továbbá a nagyobb noname-gyártók kártyáinak piacra kerülése is, melyeknek lehetőségük lesz az előállítás viszonylagosan alacsonyabb költségeinek okán még ezek alá az árak alá menni (megfigyelhető egyébként egy általános trend, miszerint a noname-gyártók nem nyúlnak sohasem a vadonatúj technológiákhoz, hanem kivárnak - tökéletes példa erre, hogy bár az Intel április 15-én jelentette be a BX chipsetjét, mostanáig, azaz július elejéig még egyetlen noname alaplapba sem botlottam, amely ezt a lapkakészletet hordozta volna a nyákján).

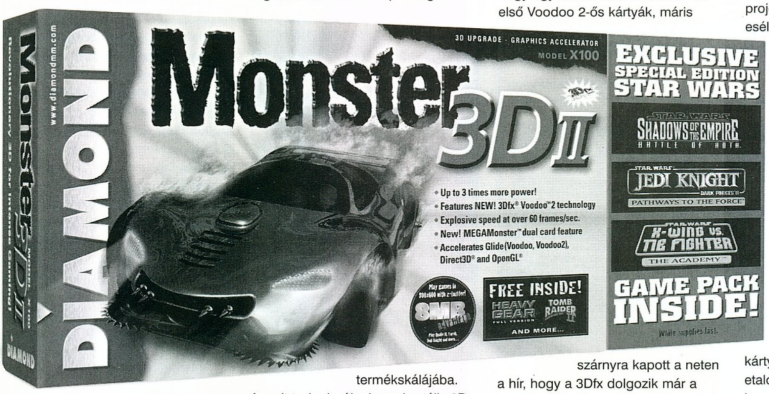
Persze a 3Dfx-nél sem bíznak mindent az árháború alakulására, hanem gőzerővel fejlesztenek. A Banshee 2D/3D chipről, illetve főbb jellemzőiről már esett szó, ezért inkább arra térnék ki kronológikus sétám folytatása során, hogy hogyan fog illeszkedni ez a chip a cég termékskálájába. Annyit tudunk róla, hogy brutális 2D fogja jellemezni, azaz munkahelyi felhasználók, illetve a nagy számítógépösszeszerelő cégek (Compaq, Dell stb.) is szívesen fogják venni - viszont ennek egyenes következménye, hogy megfelelően olcsónak is kell majd lennie, azaz mindenképpen 150 USD alatti kártyaárnak kell érvényesülnie. Azt is tudjuk, hogy 3D teljesítménye el fog maradni a Voodoo 2 chipsetétől, azaz a Voodoo 2 eladásokat (amely kártyákat nyilván a hardcore gamereknek árulják, és nem a mainstream piacnak) nem fogja majd jelentősen vissza. Lesz viszont két nagy előnye a feltehetőleg legnagyobb szegmensbeli versenytársával, a Matrox G200-ával szemben: fogja tudni futtatni a Glide-os játékokat, másrészt a 3Dfx szinte legendává vált neve fog mögötte állni (persze a Matrox név sem ismeretlen, de nekik már van egy fekete pontjuk a játékosoknál a Mystique nevű kártyájuk, és annak harmatgyenge 3D-s teljesítménye révén). Érdekes lesz meglátni majd 1998 vége felé, mit is sikerül valójában a 3Dfx-nek kipréselnie ebből a projektből.

Lépjünk azonban eggyel tovább, azaz a jövőbe. Nem sokkal azután, hogy egyáltalán utcára kerültek az első Voodoo 2-ős kártyák, máris szárnyra kapott a neten a hír, hogy a 3Dfx dolgozik már a Voodoo 3 projekten. Na, ennek a fele sem igaz. Nemrégiben az igen nagy netes megbecsülésnek örvendő gaming site, a Voodooextreme rákérdezett erre a projektre a cég egyik prominens emberkéjénél, és nemleges választ kapott, azaz nincs semmiféle fejlesztés alatt álló termék a cég berkeiben, amelynek akár a kódneve is Voodoo 3 lenne. Dolgoznak azonban máson. Név szerint Rampage kódnév alatt történik a következő generációs 3Dfx chipset/chip (nincs túl sok konkrétum az egészről) tervezése, melyről azt sem lehet tudni egyelőre, hogy 3D-only vagy 2D/3D all-in-one megoldás lesz-e. Ami viszont nagyon valószínű, hogy a termék .25 mikronos eljárással fog készülni, illetve valamikor 1999 közepe felé várhatjuk (ha pedig drága lesz, akkor majd becézhetjük Redneck Rampage-nek is... ugyanis a redneck az amerikai angolban sznobot (is) jelent).

Körülbelül itt van vége a cég eddigi történetének, hisz jóstehetséggel én sem vagyok megáldva különösképpen, majd az idő választ ad a címben feltett kérdésre. Ami tény, hogy egyre komolyabb konkurenciája kezd lenni a 3Dfx Interactive-nak, a Csipkerózsika-álmából most ébredező grafikai hardvereket tervező/gyártásával foglalkozó vállalatok személyében, akik felocsúdva a Voodoo-k mindent elsöprő támadásából, ellencsapásra készülnek. Ami eddig a Netre kiszivárgott, az alapján nem lesz könnyű év 1999 a 3Dfx számára, a többiek úgy tűnik, behozták testhossznyi lemaradásukat. Van név szerint egy olyan, egyelőre még szilikon formájában nem létező, ámde annál kecsegtetőbb tulajdonságokkal (és 2 gyönyörű screenshottal megfejelt) rendelkező chip, a Glaze 3D (a Bitboyz Oi viszi a projektet), amelynek megvan az esélye, hogy nagyon komolyan "hasbaakassza" az egész 3Dfx Interactive gépezetet - megkockáztatom, hogy ha mindent szilikonra tudnak vinni, amit ígérnek, és ki is hozzák a beígért időpontra (1999. április), akkor lazán átvehetik a piac- és technológiavezető cég szerepét az Európa hidegebb részeiről származó srácok.

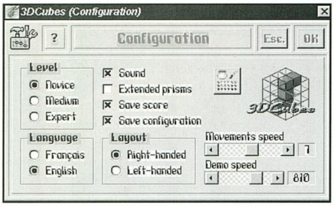
Akármi lesz is azonban a 3Dfx és termékeinek további sorsa, azt senki sem vitatja el tőlük, hogy nagyon nagy léptékű áttörést hoztak a grafikai kártyák terén, illetve azt, hogy még jó ideig a legtöbb chip- és kártyagyártó számára az lesz az etalon, hogy produktumuk gyorsabb legyen, mint az éppen top-line 3Dfx termék, illetve annál olcsóbb.

tigriske

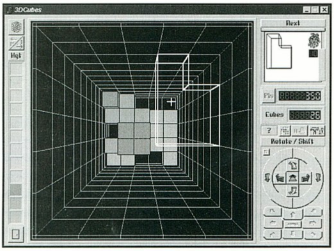


3DCubes v1.5

Valószínűleg sokan emlékeznek még a nagy sikerű 3D-Tetris (Block Out) játékra. Ez a program volt talán a legelső 3D-s próbálkozás PC-n, és arról volt nevezetes, hogy egy mezei XT-n, 512K RAM-mal, Herkules kártyán is remekül futott.



A 3DCubes (freeware) igen hű átirata ennek a régi-régi Tetris játéknak, így elsősorban azoknak ajánlható, akik szeretik felidézni azokat a bizonyos "régi szép időket". Bár jóllehet a program futtatásához már nem elég egy XT, de még egy 386-os sem, elvégre Windows alá írták. Előnyére legyen mondva, hogy a hangulata (grafika, irányítás, hang) megmaradt.



A játéktér méretét sajnos nem lehet megváltoztatni, ez állandóan 5x5 alapterületű és 12 kocka mélységű. Ezeket a szintmélységeket különböző színnel jelölik, és attól függően, hogy hol tartunk, a bal oldalon látható 12 kocka/szint jelzi ezt nekünk. A játékban segítséget is kérhetünk, ezek az úgynevezett "joker" Tetrisek (jobb felső ikon). A jokerek előre meghatározott tetris alakok, és arra szolgálnak, hogy bármikor kicserélhetjük a számítógép által adott tetris alakot a jokerekre (2-3-4. szinteken 1-4-9 darab).

Kezelés:

Vízszintes mozgások - kurzor billentyűk

Pörgetés - Ctrl vagy Alt vagy Shift + kurzor bill.

Vízszintes elforgatás - csak egérrel lehetséges a játékmenüben

Leejtés - Return ill. Space

Beállítások:

Háromféle nehézségszint (novice, medium, expert).

Az alapszínek megváltoztatása.

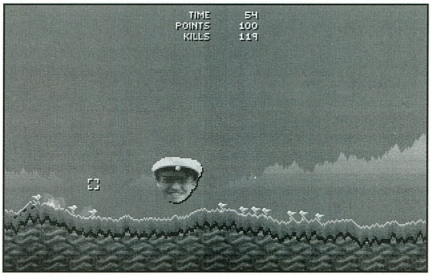
A játékállás ki/betöltése.

Chickens 2

Magnusson barátunkról (Svédország) igazán nem mondható el, hogy szimpatizálna a csirkékkel, hisz már a második "csirkepusztító" játékát írta. A Chikens 2, akárcsak az első része, ún. Email-ware program, és mindkettő arról híres/hírhedt, hogy nem szól másról, mint ezeknek az aprójószágoknak az irtásáról, méghozzá gépfegyverrel.

A játékban tehát elsősorban a csibeirtás a feladatunk, pontosabban az, hogy megakadályozzuk a rohangáló csibék átjutását a képernyő túloldalára. De ha csak erre összpontosítunk, vagyis nyakra-főre lövöldözünk, akkor igen hamar befejeződik a játék, mert minden egyes lövés 2-3 egységnyi idővonást jelent az amúgy is szűkös időnkből. Ezt a látszólagos ellentétet úgy tudjuk áthidalni, hogy a minden 10. lelőtt csibe után megjelenő kék színű gyémántot elkapjuk a célkeresztünkkel. Az igen gyorsan fogyatkozó muníciónkat pedig a véletlenszerűen megjelenő fej illetve Windows jelkép kilövése után frissíthetjük fel. A játék hangulata magával ragadó, reszkessetek csirkék...

www.brainchild.home.ml.org
www.algonet.se/~mattiasb/bc.htm
www.algonet.se/~martinm

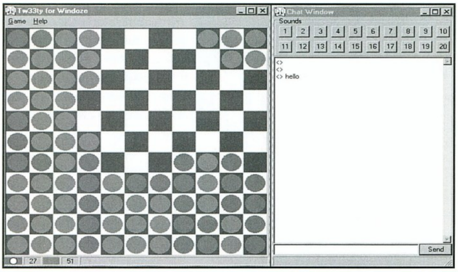


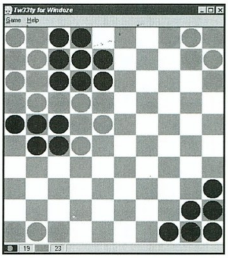
TW33TY

Az ismert területfoglalós játékok egyik megvalósítása a program, és tulajdonképpen csak azért lehet sokak számára érdekes, mert játszhatunk vele hálózatban és az interneten is. Az egyéb lehetőségek közt találhatunk még ún. chat ablakot, amely játék alatti csevegésre szolgál.

Jellemzők:

Szabadon állítható táblanagyság, 6x6 és 60x60 méretekben.





Ellenfelek: második játékos, számítógép vagy hálózati.

Színek (tábla és játékos) meghatározása.

A kezdőjátékos kiválasztása.

Játszma végén grafikonos kiértékelés.

A szabályokról:

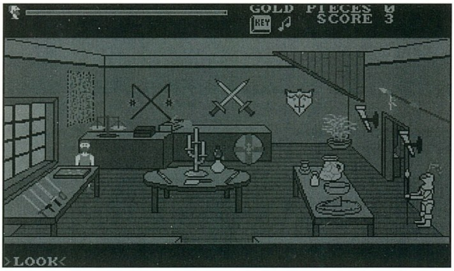
A játékosok a korongokkal egy, illetve két kockát léphetnek-ugorhatnak tetszőleges irányban. Amennyiben két kockát ugrunk (ami átugrásnál lehetséges) akkor az eredeti helyünk megüresedik, egy kockányi lépésnél pedig szaporodunk. Egyébként ez a számítógép stratégiája is, tehát általában úgy taktikázik CPU őnagysága, hogy kétkockányi ugrásra késztessen minket (elzárja az utunkat), és nem enged szaporodni.

Célunk minél nagyobb területet elfoglalni a táblán, ami természetesen csak akkor lehetséges, ha az ellenfél korongjait is átszínezzük saját színűre. Az átszínezések logikusan mindig a lépéssel szomszédos kockákra vonatkoznak.

http://www.liquidsilver.com/eric/tw33ty

MADDOG WILLIAMS

Az utóbbi időkben az SH. rovatban kicsit mellőzött témának számították a kalandjátékok. Ennek jórészt az az oka, hogy egyre kevesebb alkotás jelenik meg. Ha nem is várható lényeges áttörés ezen a fronton, mindenesetre örvendetes ténynek mondható, hogy pár régebbi program jogvédettségét felszabadították. Ezek közé tartozik ez a játék is,



amit még 1987-ben készítettek, majd tavaly újraírták, illetve szabaddá nyilvánították, és feltették az internetre.

A Maddog egy vérbeli kalandjáték, melyet a Sierra sorozatok (Larry, Space Quest, Police Quest stb.) mintájára készítettek. Ez elsősorban abban nyilvánul meg, hogy az utasításokat a jól ismert Sierra-s módszerrel, azaz parancsokkal/gépelve kell megadnunk, és a pontszámrendszere is ismerősnek tűnik. A Maddog ezen kívül rendkívül sok akcióelemet és jelenetet tartalmaz, csatázni, vívni, verekedni kell egy-egy cél vagy pont eléréséhez. A játék összesen nyolc fejezetből áll.

A kezdés:

Háromféle nehézségfok közül választhatunk (easy, hard, pray for deliverance), ezek közül az első annyiban tér el a többitől, hogy itt nincsenek túlbonyolítva a rejtélyek/rejtvények.

Mozgások:

Kurzor billentyűzet (ill. number key pad)

Shift - harc

A parancsok:

Ezek ismerősek lehetnek azoknak, akik már játszottak régebbi Sierra-s játékokkal.

Például: look, look rug, look under rug, take sword, talk to man stb.

A tárgyak felvételét utasító mondatok begépelése után hősünk magától odasétál a tárgyhoz, és felveszi. Ha gyakorolni szeretnénk például a kardunkkal, akkor ezt az F1 billentyű segítségével megtehetjük.

Speciális billentyűzetek:

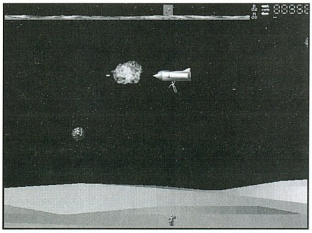
F1 harcmódok
F2 segítség
F3 utolsó begépelt sor módosítása
F4 játékállás kimentése
F5 játékállás betöltése
F6 sebesség
F7 tárgyak
F8 zene ki/be
F9 újrakezdés
F10 ki
Tab az utolsó mondatok
Esc törlés
Shift joystick - akció

Sokat nem akarok írni erről az érdekes programról, a játék történetét és hősünk célját amúgy is elolvashatjuk kezdéskor.

www.gamecrafters.com.

PROTECTOR

Klasszikus Fun játék, mely az ismert Defender stílusú programokból nőtte ki magát. Mint talán sejthető, itt is elsődleges



célunk az ellenséges űrhajók kilövése és természetesen emellett megakadályozni, hogy elrabolják a bolygón tartózkodó embereinket. Ezeket, mármint az embereket mi is felvehetjük/megmenthetjük, de nem az ismert helikopteres felvevős módszerrel, hanem úgy, hogy megvárjuk, míg felemeli emberünket az UFO, majd ezt kilőve elkapjuk a zuhanó emberkét.

A játékot három űrhajóval, tíz emberrel és két bombával kezdjük el. Plusz életet minden 10000. pont megszerzése után kapunk, extra ember pedig öt szint teljesítése után jár. A játék grafikája és zenéje igazán meggyőző.

Kezelés:

Mozgások - kurzor billentyűk
Tűz - Ctrl
Bomba - Space
Illetve joystick

STREET HOCKEY V1.5

A Wyvern Studios szemet gyönyörködtető kártyajátékairól már olvashattatok (1998/6). Ebben a programban egy másik oldaláról ismerhetjük meg Wyrenéket, ami pedig nem más, mint egy hamisítatlan Pong játék (már megint).

A bejelentkező főmenüben meghatározhatjuk:

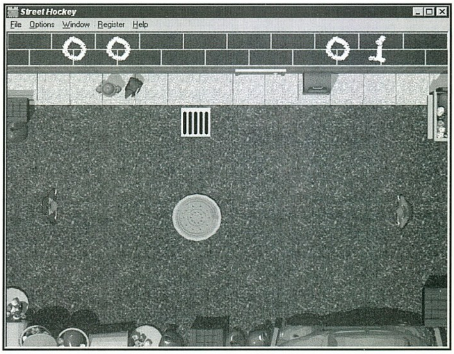
A játék stílusát (három pálya).
A kapuk nagyságát.
A játékosok számát és az irányítását (1-2 játékos, számítógép).

A nehézségszintet, ami a labda sebességével áll egyenes arányban.

A mérkőzések hét-hét találatig, azaz gólig tartanak. Egyébként semmi különleges nincs a programban, hacsak az nem, hogy idén májusban jelent meg.

www.wyvern.com

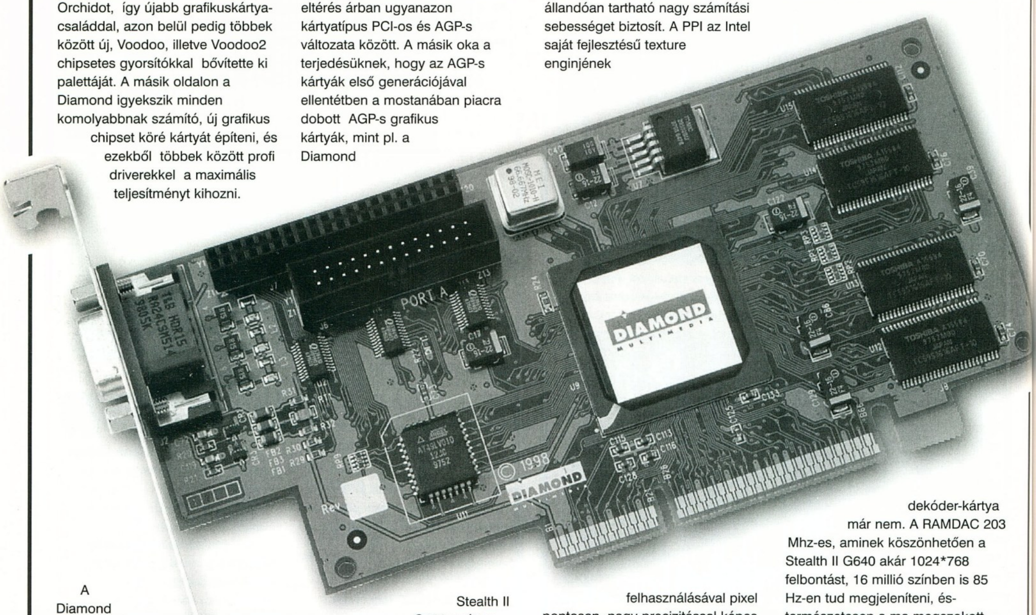
Serverbubus
angler@freemail.c3.hu



Diamond

STEALTH II G460

A Diamond egyre gyorsuló ütemben halad afelé, hogy a legnagyobb grafikuskártya-gyártóvá váljon. Egy hónappal ezelőtt megvásárolta a Micronicsot, és az annak érdekeltségébe tartozó Orchidot, így újabb grafikuskártya-családdal, azon belül pedig többek között új, Voodoo, illetve Voodoo2 chipsetes gyorsítókkal bővítette ki palettáját. A másik oldalon a Diamond igyekszik minden komolyabbnak számító, új grafikus chipset köré kártyát építeni, és ezekből többek között profi driverekkel a maximális teljesítményt kihozni.



A Diamond Stealth II G460 sem jelent kivételt ez alól a termékfilozófia alól - az Intel nemrégen kihozott Intel 740 processzorát használja, és igyekszik az abból kicsikarható maximális teljesítményt nyújtani a felhasználóknak. A kártya májusban, az idei Cebiten debütált , és a Monster 2 bemutatójának árnyékában is igen népszerű volt. A Cebiten a Diamond mellett számos gyártó rukkolt ki Intel 740 alapú kártyával, de általában csak 4 MB memóriával felszerelve, míg a Diamond csak 8 megás változatot hozott ki a többiekkel kb. azonos áron.

Az Intel 740 mintegy kétéves fejlesztés végeredménye, és számos újítást tartalmaz a 3D grafika terén. Az Intel AGP szabványa a kissé lomha start után, úgy tűnik, kezd teret nyerni a PCI-os grafikus gyorsítók mellett, mely betudható többek között annak is, hogy legtöbbször ma már nincsen eltérés árban ugyanazon kártyatípus PCI-os és AGP-s változata között. A másik oka a terjedésüknek, hogy az AGP-s kártyák első generációjával ellentétben a mostanában piacra dobott AGP-s grafikus kártyák, mint pl. a Diamond Stealth II G460, már az AGP 2x üzemmódot is támogatják, így már ténylegesen gyorsabbak tudnak lenni, mint az azonos grafikus chip-típus PCI-os változatát alkalmazó grafikus gyorsítók. Az AGP 2x-es gyorsító a magasabb busz-órajel és a SideBand Addressing technika használata révén max. 512 MB/sec adatátviteli sebességet tud elérni. Ezen felül az Intel 740 chipben számos új 3D eljárást is alkalmaztak, melyek mind hathatósan növelik a teljesítményét. A HyperPipelined 3D architektúra egyszerre biztosítja a kiváló képminőséget és a megfelelő grafikus teljesítményt, elemei a PDP (Parallel Data Processing), Precise-Pixel Interpolation (PPI) és a Direct Memory Execution (DME) technikák.

A DME technika lehetőséget ad arra, hogy a textúrákat a normál memóriában tárolják el a grafikus kártya lokális memóriája helyett, így nagyobb teljesítmény érhető el, és a textúrák mérete sem korlátozott. A PDP teszi lehetővé, hogy a 3D műveletek párhuzamosan végrehajtásra kerüljenek, ami állandóan tartható nagy számítási sebességet biztosít. A PPI az Intel saját fejlesztésű texture enginjének felhasználásával pixel pontosan, nagy precizitással képes elvégezni az interpolációs műveleteket, ami a képminőség javulását okozza, sokkal tisztább lesz tőle a megjelenítés. Az Intel 740 chip-et az Intel maximálisan a Pentium II processzorokhoz optimalizálta, mely szintén teljesítménynövelést hoz magával. A triangle setup műveleteket a rendering mellett az Intel 740-be integrálták, így ezeket a chip átveszi a CPU-tól, tovább tehermentesítve azt. Az edge-antialiasing funkció pedig a képminőség javítását szolgálja.

A 3D gyorsítás mellett az Intel a 2D teljesítmény feljavítására is nagy hangsúlyt fektetett , és e téren is az Intel 740 a piacon levő kártyák közül az egyik legjobbnak számít. Ez a tény ráadásul DOS alatt is él, a VESA 2.0 támogatásnak hála. A jó 2D/3D grafikus teljesítmény mellett hasznos extrának számít a DVD-lejátszás hardware-es támogatása. Egy Intel 740 chipes grafikus kártyával felszerelt Pentium II-es gépen , megfelelő software-es dekóderrel DVD-filmek nézhetők - mindössze egy DVD-drive szükséges hozzá, hardware-es dekóder-kártya már nem. A RAMDAC 203 Mhz-es, aminek köszönhetően a Stealth II G640 akár 1024*768 felbontást, 16 millió színben is 85 Hz-en tud megjeleníteni, és természetesen a ma megszokott megoldással a grafikus chipbe integrálták. A kártyán levő RAM 100 Mhz-en hajtott SDRAM, ami nem fogja vissza a kártya teljesítményét. A Diamond Stealth II G640 a DirectX, Direct3D és Open GL MCD API-kat támogatja, és minden fontosabb operációs rendszerhez (Windows 95, Windows 98 és Windows NT 4.0) adnak hozzá drivert.

INFO

PIXEL MULTIMÉDIA
1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI U. 13.
TEL.: 266-6059
FAX: 118-6651
WWW.PIXEL.HU
PIXEL@MAIL.MATAV.HU

Internet

INTERNETES FEJFÁJÁS-CSILLAPÍTÓ

Bár már sokféle internetes rovattal próbálkoztunk, most ezektől eltérően egy gyakorlati útmutatót szeretnénk átnyújtani nektek. Amennyiben sikere lesz a dolognak, könnyen lehet, hogy ezentúl rendszeresen bekerül az újságba. Ezzel át is adnám a "szót" gibnek (pganet), akinek a fenti címet, és az első cikket köszönhetjük.

Gondolom nagyon sokan vagytok olyanok, akik még csak most kerültek fel a hálóra. Nektek szeretnék egy-két tanácsot adni, ami megkímél sok kellemetlenségtől, esetleg attól is, hogy elmegy a kedved a netezéstől. Főképpen a HC.Gamer szempontjából elemzem a dolgokat.

Úgy látom nagyon sokan használtok Internet Explorer 3.0-t! Ez nagy hiba! Mindenkinek javaslom UPGRADEeljen!! Nagyon sok minden van már a weben, ami nem megy 3.0-ás böngészőkkel. Hamarosan elképzelhető, hogy itt a HC.Gameren is lesz ilyen. Továbbá javaslom a Netscape felhasználóknak, hogy töltsék le a Macromedia Flash pluginjét. Ezt az Internet Explorer használóknak nem kell megtenniük, mert a Microsoftos kereső automatikusan le fogja tölteni. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a Internet Explorer jobb a Netscape-nél:).
A HC.Gamer naponta van frissítve, ha téged főképp a játék hírek érdekelnek akkor megteheted azt, hogy a Netscape, vagy Internet Explorer indításánál kapásból a HC.Gamer jöjjön be. Ezt a következő módon

-Netscape: Edit menüpont > Preferences > Home Page-hez beírod, hogy http://gamer.pganet.com/.

-Internet Explorer: View menüpont > Internet Options > Home page-hez szintén beírhatod, hogy http://gamer.pganet.com/.

Egy játék site-hoz igencsak hozzátartoznak a letölteni valók. Mi igyekszünk mindent a saját szerverünkre letölteni, hogy Nektek Magyarországon ne legyen letöltési gondotok. Sajnos a külföldi sávszélességünk nagyon korlátozott, 64kbit (2 modem sebessége kb.), szóval ha külföldről olvasod oldalainkat, akkor jobb ha neki sem állsz letölteni valamit tőlünk, viszont Magyarországra nagyon jó vonalunk van 2Mbit (sok-sok modem sebességének sokszorosa :). Persze a letöltés sebessége nem csak rajtunk múlik, hanem az Internet szolgáltatódon, a telefonvonaladon, stb. Szóval előfordulhat, hogy neked nagyon lassan jön minden, vagy sokszor megszakad. Erre a megoldás Windows alatt a GetRight, ami megjelent magyarul is! Ehhez a következő két fájlt kell letöltenetek: GetRight (Angol) + Magyar kiegészítés, ami megjegyzem Dr. Kassay Árpád műve. Ezt a kis programot, ha felinstalláljátok, utána nagyon egyszerű a használata. Ha láttok egy fájl linket valahol, nyomtok egy jobb egérgombot, a címet kimásoljátok a Vágólapra/Clipboard-ra és rá fog kérdezni a GetRight, hogy letöltse-e. Tudod időzíteni a letöltést, vagy be tudod állítani, hogy ha végzett a letöltéssel, akkor hanguppoljon (bontsa) a vonalat.

Egyik ügynöktársam hívta fel a figyelmemet a Go!Zilla nevű kis programra, ami sokkal jobban konfigurálhatóbb, mint a Getright. Igaz nincs hozzá magyarítás meg nem olyan szépek az ikonok, viszont a regisztrálatlan verzióban sincs semmi olyan butítás, ami például a Getright-ban van (ha nem regisztrálod).

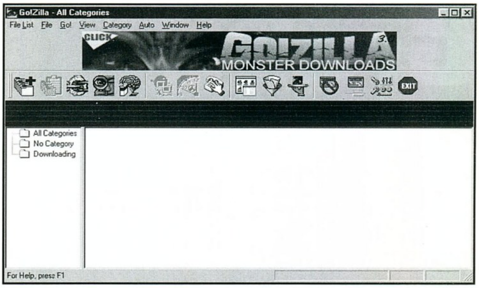
GO!ZILLA

Installálás:

Elindítod az installálást, utána négyszer kérdez nem túl lényeges dolgokat, ott nyomkodhatod a next-ket. Utána meg fog jelenni még egy kérdés az ablak tetején egy Go!Zilla Shortcut felirattal, ott válaszd ki a No-t, majd next. Következő egy Integrate with Browser feliratú ablak lesz, itt válaszd ki a Yes-t, majd next. És végül a legutolsó kérdés, Go!Zilla at startup, erre nyomj egy Yes-t majd next, utána Finish.

Beállítás:

Hogy a program aktualizálódjon, újra kell indítanod a géped, illetve elég kilépni/visszalépni a hálózatba, itt még fel fog tenni egy-két kérdést ugráld át őket, nem lényegesek a program működése szempontjából, illetve csak egy ablak lesz fontos, valószínűleg ezt fogod észrevenni először amikor elindul a gép. Ez a kép a Datanetes felhasználóknak van. MatávNet-nél annyi változik, hogy proxy.datanet.hu helyett cache.matav.net-et kell beírniuk, Elendereseknek proxy.elender.hu-t, aki más szolgáltatónál van, az kérdezze meg internet szolgáltatóját, hogy mi a proxy gép címe, és azt írja be. Előfordulhat, hogy az Internet szolgáltatód proxy szervere nem támogatja a megszakadt letöltés folytatását, ez esetben később a Go!Zilla Go>Options menüpontjában a Use Proxy Server-t kapcsold ki. Fontos, hogy a modemed, illetve az Internet elérésed sebességét mindenképpen jól válaszd ki. Még egy kérdést fel fog tenni, hogy meg akarod-e nézni az Online Quick Tour-t, aki gondolja nézze meg, szerintem nem túl sok értelme van.



Már működik is a Go!Zilla! Ha észrevetted, akkor megjelent egy Go!Zilla ikon a System Tray-ben, az óra mellett.
Ha elindítod a Netscape-ed, vagy az Internet Explorer-ed, akkor ha rákattintasz egy fájl hivatkozásra, akkor a Go!Zilla fog elindulni. Mint láthatod, alul vannak egyéb szerverek, ezeket a Go!Zilla kereste meg, ha úgy érzed, hogy egyik gyorsabb neked, illetve a Go!Zilla ki is írja ezt neked (nekem sajnos nem írt ki, mert nincs direkt Internet elérésem) akkor válaszd a másik szervert (simán rákattintasz).

Létezik egy olyan ablak hogy Category, itt rendszerezni tudod a letöltésedet, ha rányomsz a New gombra, és létrehozol egy HC.Gamer kategóriát, akkor később esetleg jobban el fogsz tudni igazodni a letöltéseid között. Van egy Category Throttle potméter, itt beállíthatod, hogy a sávszélességed hány százalékát használják a HC.Gamer kategóriás letöltések. 75% tökéletes, ha akarsz még mellette IRC-elni, vagy Telnet-elni.

Van oldalt egy olyan ikon, hogy Schedule, itt tudod időzíteni a letöltésed. Majd OK. Ha azt akarod, hogy azonnal kezdődjön a letöltés, akkor nyomj egyet a Download gombra. Ha időzíted a letöltésed akkor a megadott időpontban elindul a letöltés, ha viszont úgy gondolod, hogy befejezted mára a munkádat, akkor elindíthatod a letöltésed, ha nyomsz egy jobb gombot a Go!Zilla inkonjára, majd a Leech Files-ra kattintasz.

Ennyit a letöltésről. Még pár szót írok a Go!Zilla egy-két hasznos funkciójáról.

Ezeket a beállításokat úgy tudod előhozni, hogy nyomsz egy jobb gombot a Go!Zilla ikonjára, majd a Main Window-ra.

Az egyik, hogy be tudod állítani, hogy hajnal 5 óra előtt mindenképpen bontsa a telefonvonaladat, ha még folyik a letöltés akkor is. Ezt úgy teheted meg, hogy bemész a Go!Zilla Auto menüpontjába, ott a legalsó funkció - Set Stop Downloads/Hangup time. Itt beállítod, a 04:50 AM-et, és még kipipálod fenn a kipipálnivalót majd OK.

Azt hiszem a többi funkció olyan, ami nem túl lényeges, ha az akkor gondolom magadtól is rá fogsz jönni :)

Ja, még egy utolsó dolog, a Go!Zillát az óra mellé a Window > Tray-el tudod visszarakni.

Egyelőre ennyi, ha valakinek egyéb kérdése van, kérem tegye fel.

gib
(gib@pganet.com)

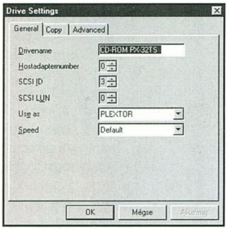
LINKEK

Internet Explorer 4 [ENG]
http://www.microsoft.com/ie
Internet Explorer 4 [HUN]
http://www.microsoft.com/hun/letoltes/default.htm
Netscape [HUN]
http://www.icon.hu/Netscape/Mozilla/hun/h_download.html
Netscape [ENG]
ftp://ftp.c3.hu/Mirrors/Netscape/communicator/4.05/shipping/english/windows/windows95_or_nt/
Getright [ENG]
ttp://gamer.pganet.com/pub/hc.gamer/goodies/getrt320.exe
Magyar kiegészítés
http:// gamer.pganet.com/pub/hc.gamer/goodies/gr_hun320.zip
Go!Zilla
http:// gamer.pganet.com/pub/hc.gamer/goodies/gozilla.exe

Grab

ÉRDEKES TÖRTÉNET

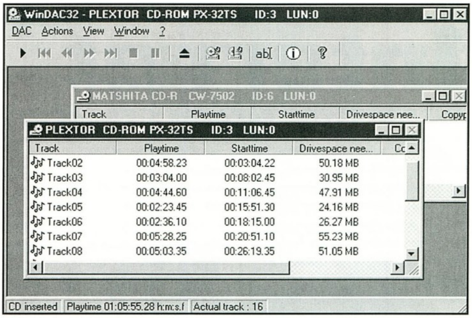
Legutóbb azt firtattuk, kinek milyen CD-ROM, vagy CD-R eszközt érdemes vásárolnia a tervezett felhasználás fényében. Köszönöm az ebben a témában érkezett leveleket. Volt egy érdekes sztori is. Egyik olvasótársatok nagyon szépen megkért, hogy segítsek neki megfelelő CD-ROM olvasót vásárolni. Alapvetően egy gyors, grabbelni biztosan tudó egységet szeretett volna venni, persze minél olcsóbban. Az e-mail nem nagyon alkalmas ilyen eszmecserére, hamar átadtuk egymásnak a telefonszámainkat és a személyes találkozás után megkezdődött a különféle CD-ROM olvasók kipróbálgatása. Egy héten keresztül minden áldott nap szereztem valamilyen új CD-ROM olvasót, amit a kedves ügyfél egynapi próbálgatás



után mindig vissza is adogatott valamilyen hibára hivatkozva. Kipróbált mindent, volt nála Sony, Toshiba, Teac, Panasonic, Nec, Mitsumi, nyolcszorostól a frissen kibontott 32x csúcsmodellig minden. Még a haverom Asus 34x meghajtóját is megkapta két napra. Egyik CD-ROM olvasó sem nyerte el a tetszését. Eleinte nem firtattam, hogy mi baja van a CD-ROM olvasókkal, de aztán a második hét végén már megkérdeztem, végül is melyik mellett döntött. Ekkor jött a bumm. Szépen lassan kiderült, hogy társtulajdonos egy videostúdióban, és hogy valami speciális CD lemásolása miatt keres olyan CD-ROM olvasót, amivel ez lehetséges lenne. Kissé ideges lettem, mert magánemberként, szívességi alapon kért meg, ami azért másként tüntette fel a dolgot. Na mindegy, elmentem a munkahelyére, ahol megmutatta a lemásolandó CD lemezeket és a másolásra használt számítógépet. A lemezek Karaoke formátumúak voltak, ami egy speciális, CD+G szektorformátumot jelent. Ilyen lemezt normálisan begrabbelni összesen hat CD-ROM modell képes (mind SCSI-s!), a szakirodalom pedig egyenesen a Plextor olvasókat ajánlja erre a célra. Például tudomásom szerint CD+G formátumban egy IDE olvasó sem tud biztonságosan grabbelni. A fickó teljesen elképedt, amikor elmondtam neki a Plextor olvasók árát. Amikor már kellően padlón volt, még azt is elmeséltem neki, hogy a jelenlegi CD írója fel sem tudja írni az ilyen formátumú lemezeket. Erre szó szerint elküldött melegebb éghajlatra, hogy ne meséljek neki! Azt üvöltözte, hogy a CD az CD, biztosan le lehet másolni így is, nem létezik, hogy erre csak ez a megoldás, amikor ő súlyos pénzeket fizetett a CD íróért és a jelenlegi CD-ROM egységéért. Lekóklerezett, megfenyegetett és szabályosan kihajított. Pedig mindössze annyi történt, hogy amikor megvette az eszközeit, nem gondolta végig – illetve nem vette a fáradtságot, hogy megkeressen egy szakembert -, hogy mire szeretné azokat használni. Erről meséltem a múltkor…

ULTRAPLEX

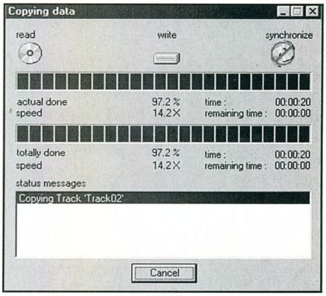
Sajnos az Asus 34x tesztelése elmaradt ebben a hónapban. Helyette itt van a Plextor csúcsmodellje, a harminckétszeres Ultraplex meghajtó. SCSI felületen



illeszkedik, tálcás kivitelű, névleges sebessége a 14x-32x sebesség között váltakozik a beolvasandó CD minőségétől és formátumától függően. Grabbelni iszonyúan gyorsan tud, nem hiszem, hogy volna olyan CD-ROM jelenleg a piacon, ami tartani tudná vele a lépést. Sajnos ennek következtében nem olcsó mulatság, 35-38ezer (bruttó) körül mozog az ára, amiből pedig akár 3 darab jó minőségű ATAPI olvasót is vehetnénk. De nem is az egyszerű otthoni felhasználáshoz ajánlom a készüléket! Aki naponta több tucat CD-t grabbel, rendszeresen konvertál Macintosh anyagokat PC-re (CD-lemezről), vagy egy PC-n belül szeretne professzionális AUDIO-CD megoldást keresni – nos, ilyen célokra ajánlom a Plextor leggyorsabb modelljét. Apropó, gyorsaság! Több neves CD-ROM gyártó cég (Plextor, Toshiba, Teac, Sony, Philips) tervezi a 20x, illetve 16x modellek újraélesztését, mivel bebizonyosodott, hogy a nagyon gyors meghajtók nem minden esetben olvasnak hibátlanul. Ezt nem árt tudomásul venni! Egy 32x olvasóban nagyon ajánlatos karcmentes, tisztán, gondosan tartott lemezeket használni, különben megette a fene az egészet, mert sohasem fog nyolcszorosnál jobban olvasni az a drágán vett CD-ROM drive!

Szóval Ultraplex. Mit tud ez a meghajtó? Grabbeltem vele – nem is keveset. Vizsgálódásomhoz a WinDAC32 1.41-es shareware verzióját hívtam segítségül. A WinDAC32 az utóbbi időben figyelemre méltó változásokon ment keresztül, és mindez az előnyére történt.

A Plextor átlagosan 14.6-szoros sebességet produkált audio beolvasásnál, a teszthez négy zenei lemezt használtam, amiből kettő gyári, a másik kettő pedig házilag „gyártott" volt.



WINDAC TIPPEK

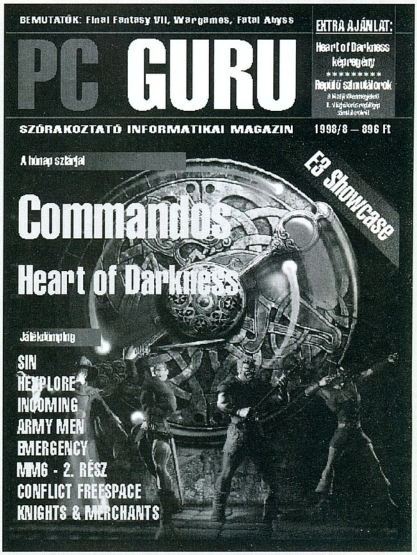
A WinDAC32 beállításainál sokan ott szúrják el a dolgot, hogy mondjuk, a Philips ATAPI olvasójukat megpróbálják a „Configure Drive" menüpont alatt Philips-re átállítani. Nem szabad! Ha BÁRMILYEN ATAPI olvasód van, akkor a beállításnál azt „ATAPI" típusúnak kell beállítani, a gyártó szerinti beállítást csak SCSI eszköznél kell használni! A Burst-Copy jó dolog, ha működik, de az esetek többségében a sávok közötti váltásnál a legtöbb ATAPI olvasóval nem boldogul. A szinkronizálás engedélyezése általában cefetül lelassítja a beolvasást – viszont garantáltan hibamentes lesz a kapott fájl. A Normal beolvasási mód a legtöbb ATAPI eszközt rendesen kezeli. Tapasztalataim szerint csak egy-két Creative és Panasonic olvasónál kellett belepiszkálni az egyszerre beolvasandó szektorok számát megadó menüpontba. Ennek birizgálása egyébként hihetetlenül le tud fagyasztani néhány meghajtót – a programról nem is beszélve. Hiába, no, semmi sem tökéletes. Egyébként legtöbbször megéri lassabban, de biztosabban grabbelni, mert nincs rosszabb egy pattogó, hibás WAV fájlnál, pláne ha még azt CD-re is felírtuk hibaellenőrzés nélkül! A WinDAC32 egyik kellemes tulajdonsága, hogy szektorszámokkal is megadhatunk egy tetszőleges intervallumot beolvasásra. Itt nem árt vigyázni: nem minden CD-ROM képes „keresztbe" olvasni két vagy több audio sávot érintve! A jobbik eset, ha ilyenkor a program belefagy a beolvasásba, rosszabb esetben akár csúnya hibák is bekerülhetnek a készülő hangállományba! A WinDAC shareware verziója letölthető a www.members.aol.com/schmelnik címről.

KÖZKÍVÁNATRA: CD-ROM ÉS A WIN95

Most egy olyan problémát veszek elő, ami miatt nagyon sokan megkerestetek már. A dolog a gyakorlottabbaknak talán unalmas lesz, de ne felejtsük el, hogy nem mindenki született C64 billentyűzettel a kezében! A téma a Windows95 (illetve 98) és a CD-ROM telepítése. No kérem, most világosan leszögezem: ha egy manapság közkézen forgó alaplapra (468, Pentium, PII, PCI, EIDE, stb.) rádugunk egy négyszeres, vagy újabb, gyorsabb ATAPI CD-ROM meghajtót, akkor a Win95-nek kutya kötelessége azt látni, mindenféle CONFIG.SYS-ben betöltött vezérlő és az MSCDEX.EXE használata nélkül is! Ha ilyenkor a Windows nem látja az eszközt, akkor a CONFIG.SYS segítségével betöltött cd-vezérlő program és az MSCDEX.EXE nem oldja meg igazán a problémát, sőt, a 16 bites vezérlőprogram használata erősen belekavarhat a rendszerbe! Ezt nem túl látványosan ilyenkor a Windows is közli velünk, ha a Sajátgép/Tulajdonságok/Teljesítmény ablakot kinyitjuk. Ha a CD-ROM nem látszik Windows alatt, az esetek többségében az alaplapi IDE vezérlő van hibásan, vagy hiányosan telepítve, amit előidézhet például az is, hogy egy wincsiről telepítettük a Windows-t és a CD-ROM-ot utólag dugtuk rá, de nem ám a meglévő vinyó mellé, hanem mondjuk a másodlagos IDE vezérlőre masternek! A Win95 hajlamos telepítéskor nem felfedezni a másodlagos IDE illesztést, ha nincsen rádugva az installálás alatt valamilyen eszköz. Utólag meg hiába dugunk egy szerencsétlen CD-ROM-ot a secondary portra –mivel az IDE port sem látszik, a CD-ROM is láthatatlan a W95 számára. Az orvosság általában egyszerű, irány az Új hardver telepítése c. szélesvásznú játékfilm, ahol a főszerepet egy Másodlagos IDE vezérlő (akármilyen FIFO) részére kell kiosztanunk a Windows által felkínált szabványos merevlemez-illesztők közül! Nem kell hardvert detektáltatni, simán fel kell rakni manuálisan a drivert! Részletekre szívesen válaszolok! Legközelebb a DOS alatti grabbelés előnyeit taglalom majd, illetve szépen lassan sorba vesszük az összes használható grab programot is.

Grabbeljetek sokat!

Ppéter
polcz@freemail.c3.hu



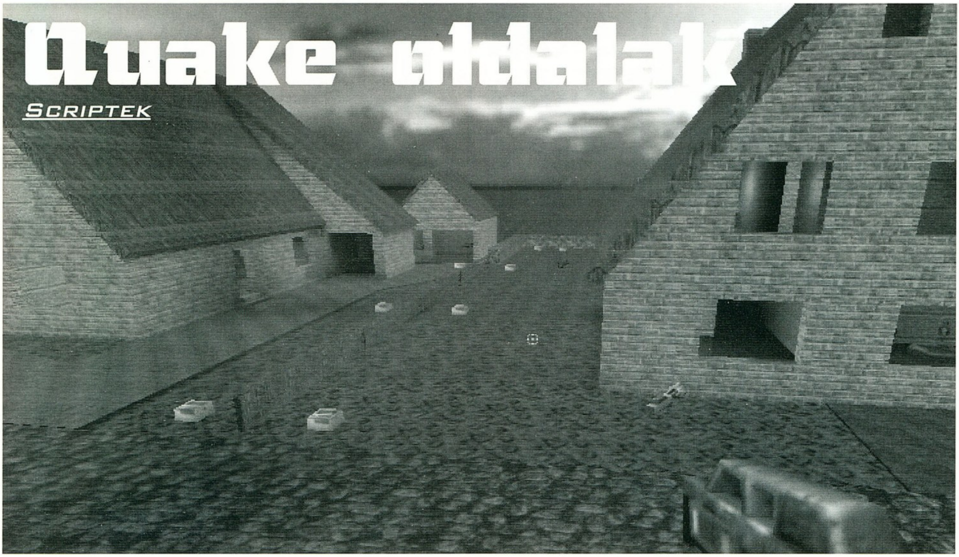
Jelen számunk hirdetői:

VIRTUAL WORLD 2
VIRTUAL WORLD 3
BASE DISTRIBUTION 37
ECOBIT MULTIMÉDIA 43
CD GALAXIS 53
ECOBIT MULTIMÉDIA 64
ACOMP 65
GIGABYTE 66
ATLANTIS ENTERTAINMENT 67
2N BT 72
HARDWEREM 96 72
WIN COMPUTER 72
SVED RT 73
GAMELAND 73
READY 88
TRANSAM 88
BALATI COMPUTERS 89
COMPSERV95 KFT 89
ACCELERÁTOR KFT 89
SUBCOMP 89
DUNGEON 89
COMPEX TRADE 89
4M 89
MODUSZ 89
PIXEL 115
AUTOMEX CD CENTER 116

Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

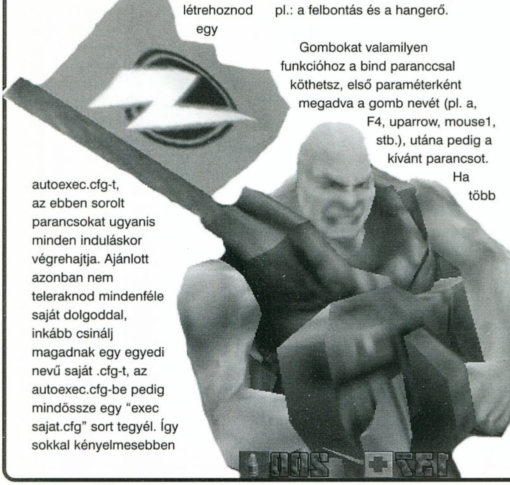
Quake oldalak

SCRIPTEK



Beállítani a billentyűidet az első lépés, ennél azonban jóval többet is megtehetsz. Kérdés tehát, hova írjad a parancsaidat? Lehet például parancssori paraméterként megadni, egy pluszjelet téve elé, pl. quake +map dm1. Írhatod játék közben a konzolon is, de a scriptek, aliasok legtöbbjének pont az a lényege, hogy időt takaríts meg használatukkal játék közben.

Mindenki elkészíti tehát saját extra .cfg-jét. Van config.cfg, ezt azonban minden kilépéskor újraírja a játék. Ha még nem tetted volna meg, érdemes létrehoznod egy autoexec.cfg-t, az ebben sorolt parancsokat ugyanis minden induláskor végrehajtja. Ajánlott azonban nem teleraknod mindenféle saját dolgoddal, inkább csinálj magadnak egy egyedi nevű saját .cfg-t, az autoexec.cfg-be pedig mindössze egy "exec sajat.cfg" sort tegyél. Így sokkal kényelmesebben tudod majd a jól megszokott configodat bárhová elcipelni. Mindezt pedig persze a kívánt módosítás alkönyvtárába pakold, vagy az id1-be ill. baseq2-be.



JÖJJÖN A JAVA, A CFG MEGÍRÁSA.

Kezdetnek elsőként érdemes egyszerűen az automatikusan generált config.cfg-ből kihámoznod és átmásolnod a saját beállításaidat, mint az egyes gombok beállításai, az egér érzékenysége, a neved és egyebek; a géphez kapcsolódó dolgokat viszont meg kell hagynod, pl.: a felbontás és a hangerő.

Gombokat valamilyen funkcióhoz a bind paranccsal köthetsz, első paraméterként megadva a gomb nevét (pl. a, F4, uparrow, mouse1, stb.), utána pedig a kívánt parancsot. Ha több szóból áll a parancs, vagy egyszerre több parancsot is írsz (amit pontosvesszővel elválasztva tehetsz), tedd őket idézőjelbe.

Egy sorozat parancsot egybeszedni az alias segítségével lehet, mindössze egy új név kell, utána meg a már megszokott módon a parancsok. Pl. "alias csalas god;notarget" hatására létrehozott új "csalas" parancsot aztán használhatod a konzolon, vagy gombhoz is kötheted.

Az egyik legalapvetőbb használata a scripteknek egy gombra tenni valamilyen kapcsoló vagy változó összes általunk használt állását. Egy egyszerű példa:

```
alias nev1 „name elsonevem;bind q nev2”
alias nev2 „name masodiknev;bind q nev1”
nev1
```

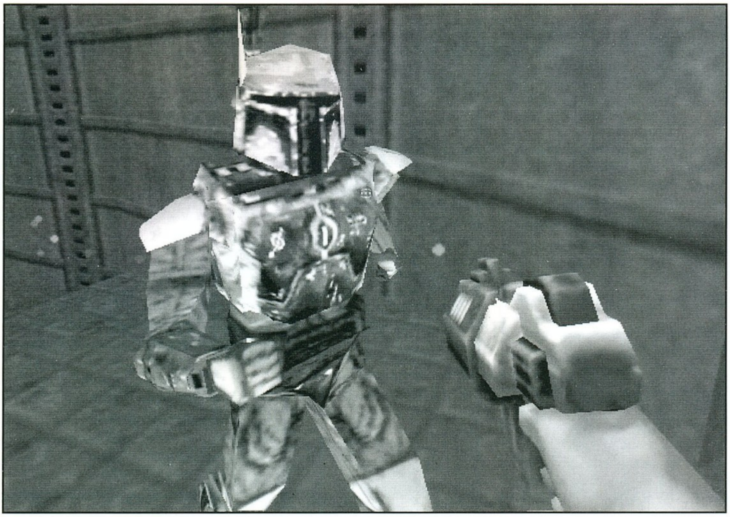
Ennek a néhány sornak az eredményeképp a Q billentyűvel váltogathatsz aközött, hogy "elsonevem" ill. "masodiknev" legyen-e a neved. Ennek a mintájára csinálhatsz aztán egygombos váltogatást a kedvenc skineid, modelljeid (Q2) között is.

Másik gyakran használt módszer olyan gombot létrehozni, ami valamit addig állít be, amíg nyomva tartod, aztán ha felengeded, visszaállítja a régi állapotot. Példa a FOV parancs, amivel belenagyíthatsz a messzeségbe egy pontos távoli lövést leadni, de létfontosságú, hogy gyorsan vissza is kerülhess az eredeti helyzetbe, mert úgy meg a közvetlen környékedet nem láthatod. Ehhez létre kell hoznod két aliast, rendre +valami és -valami néven, majd az elsőt hozzákötni egy gombhoz. Az említett FOV-os módszer egy példája, az egér mozgásának finomságát is állítva:

```
alias +zoomin „fov 22;m_pitch 0.004;m_yaw 0.004”
alias -zoomin „fov 90;m_pitch 0.022;m_yaw 0.022”
bind shift +zoomin
```

Csinálhatsz aztán több változatot is ebből, 22-től eltérő értékekkel, akár a fenti módszerrel úgy megoldva, hogy egy gombbal kapcsolgatsz a kívánt FOV értékek között, hogy a második gomb nagyítása mekkora legyen. A többi már csak rajtad múlik!

Ezzel a tudnivalókon nagyjából túl is vagyunk, innentől már remélhetőleg magad is meg tudod csinálni a kívánt parancsokat. Mit érdemes tehát beletenned még a configodba? Quake esetén, ahol még azonnali volt a fegyverváltás, nagyon hatásos volt ezt kihasználó scripteket írni. Egy gombra berakhatod például, hogy átváltson gránátvetőre, dobjon egy gránátot, aztán vissza az előző fegyverre. (Quake-ben fegyverek váltása az



impulse 1-től 8-ig parancsokkal történik, Q2-ben a use paranccsal, pl. use Hyperblaster, use Railgun.)

Más hasznos parancs a cfg-be lehet még az is, amit amúgy menüből nem lehet állítani. Alap Quake-ben például nem volt még opció a menüben a mouse look funkciót állandóra bekapcsolni, pedig szinte mindenki úgy játszik, ezért egyszerűen tegyél be egy "+mlook" sort a konfigurációdba. Az scr_conspeed változó is megtalálható mindenhol, ez szabályozza a konzol animációjának sebességét. Quake-ben ide jó nagy számok kellettek, attól függően, hogy milyen felbontást használtál; 640x480-ban például az ezres sebesség volt nekem a megfelelő. Q2-ben már az alap hármas sebesség is tökéletes szinte mindenkinek.

GL-t tudó kártyákkal rendelkezőknek van rengeteg pluszparancs is. A modellek is vethetnek árnyékot ilyenkor, Quake-ben az r_shadows Q2-ben pedig a gl_shadows változót kell egyre állítani. Q2-ben már minden automatikus és módosíthatatlan a víz átlátszóságával kapcsolatban (ha a pályakészítő azt akarta, átlátszó, ha nem, nem), Quake-ben annál bonyolultabb dolog az átlátszó víz. Az illető változó az r_wateralpha, egy az alapbeállítás, nulla a láthatatlan vízfelszín, 0.4 pedig egy kellemes, életszerű érték. Csakhogy ahhoz, hogy ez működjön, speciálisan átlátszó vízre fordított vagy külön patch-elt pályák kellenek, s hogy valóban lássad is, mi van a vízen belül, a szerveren is ugyanilyen megkezelt pályáknak kell futnia. Ez aztán temérdek vitát is váltott ki, lévén, mennyire etikus ezt használni, vagy hogy GL nélküliek nem tehetik meg ugyanezt, ezért aztán egyesek egyenesen csalásnak is titulálták. Sokan szeretnek aztán tisztán látni a vízen belül, ez GL-en semmiből sem tart, mindössze egy gl_polyblend 0 parancs, semmi egyéb nem kell hozzá.

Quake 2-ben még több apró gl-es változó van, egy Voodoo2-vel már bátran belekezdhetsz azok finomhangolásába, szebb képminőség érdekében. Megjegyzendő, hogy erősen szükséges a 12 megás Voodoo2-k plusz négy megányi textúra memóriája némelyikhez, azaz minden tévhittel ellentétben már ma ki tudod használni az extra memóriát. Szóval, mit is lehet állítgatni? Árnyékolt területek fényviszonyait változtatja a gl_modulate, az alapbeállítása egy, érdemes pl. kipróbálni a 2.5-ös értéket. Sokan utálják a GL elmosódottságát, ami mindössze azért van, mert a játék lebutítja kisebb felbontásúra az egyes textúrákat, hogy spóroljanak a kártya memóriájával. 12 megás Voodoo2-n erre aztán semmi szükség, nyugodtan kapcsolgasd ki mindet nullára, úgymint gl_picmip 0, gl_playermip_0, gl_round_down 0. Menet közben egyébként nem lehet csak úgy állítgatni ezeket, kell egy újraindítás, vagy egy vid_restart a konzolon. Ezek után már csak kapcsold ki a 8 bites textúrák használatát, rakd át a felbontást 800x600-ra, vagy SLI esetén akár 1024x768-ra. Utána pedig már csak élvezni kell. :)

Mára ennyit, ha valakinek részletes lista kéne az egyes konzolparancsokról, változókról, irány a http://www.planetquake.com/console / címre. Ezen kívül, ha valakinek kérdése van, nyugodtan írjátok meg (fdsoft@pganet.com), leginkább pedig azt, hogy mit szeretnétek témának következő alkalomra. Melyik a jobb – ez a mostani technikaibb Quake rovat, vagy szívesebben olvasnál inkább újra mindenféle érdekességről a Quake világában?

fds0ft
(Quake.hu
http://quake.pganet.com)

Tes[z]t rovat

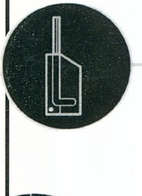
SAITEK JOYOK

Bár az utóbbi időben egyáltalán nem okozott gondot a tesztrovat megtöltése most mégis tanácstalanul nézegettünk egymásra a leadás napján. Felmerült egy összefoglaló elemzés a közeljövőben megjelenő 3D kártyákról (Savage3D, TNT, G200), erről most csak pár szót, két okból is. Az egyik, hogy hamarosan kapunk egy béta Riva TNT kártyát, így arról már mehet a teljes teszt, míg a Matrox G200-as állítólag már kapható az USA-ban. Ezek alapján valószínűnek tűnik, hogy a következő számban már mind a kettőről "a saját szemünkkel láttuk, itt futott a gépben" stílusban tudunk majd beszámolni. A másik ok, hogy a HC.gameren (http://gamez.pganet.com) gyakorlatilag naponta lehet a friss híreket olvasni a témában, persze csak akkor ha valahogy fel tudsz jutni a netre.

Jelenleg ott tartunk, hogy az egész cyber polgárság felbolydult a frissen publikált TNT eredményeken, amik közel sem igazolták azt a nagyképű (ám felettébb magabiztos) állítást, miszerint az új Riva TNT megver 3D-ben, 2 SLI módban összekötött Voodoo2-est. Már épp mindenki ott tartott, hogy nem vesz semmiféle egyéb kártyát egyszerűen megvárja az augusztusban debütáló TNT-t. Úgyis az lesz a király. Az nVidia magyaráz, az igazság egyelőre kétséges. Matroxéknál annyival jobb a helyzet, hogy ott a Mystique G200-ast eleve nem voodoo killernek hirdették meg, itt szokás szerint a kiemelkedően jó minőségű 2D rész adhatja el a kártyát. Az S3 Savage 3D-je pedig egy újabb esetleges alternatíva lesz, elsőre akkora sikert jósolnék neki mint a most futó i740-eseknek, amik jók-jók de nem az igaziak. Amennyiben most akartok 2D vagy 3D kártyát venni, az egyetlen stabil pont (nagy meglepetésre?) a Voodoo2-esek, amiről az a hír járja, hogy ebben az évben már nem fogja megverni semmi. Magyarán nem lesz igazán nagy áttörés. 2D-ben én mindenképpen a Matrox-ra G200-asra szavaznék, még ha kell is rá várni pár hetet míg átér az óceánon. Viszont ha most veszel gépet és feltétlen szükséged van valamire, akkor ott vannak a Riva-s kártyák aminek az ára már 16eFT körül van. Ezzel szerintem bárki nagyon jól jár, hiszen 2D-ben Windows alatt nagyon gyors, D3D-ben pedig szinte verhetetlen (Quake1-re viszont nekem nagyon nem jött be).

VÁLTSUNK EGY KICSIT TÉMÁT

Gyanútlanul rendezgetve az E3-as hardware anyagokat kezünkbe került a Saitek bemutatója. Az első oldalon semmi extra, szép nagy feliratok meg a szokásos termékeik képe. Aztán tovább pörgetve az oldalakat igencsak elcsodálkoztunk, ekkora cég lett a Saitek-ből? Az összes fronton van valami jelentős technikai újításuk, összehasonlítva a nagy pályának tekinthető ThrustMaster-rel bizony-bizony sokkal erőteljesebben koncentráltak a fejlesztésekre. Bár kipróbálni még nem volt módunkban a most bemutatásra kerülő termékeket, reméljük annak is eljön az ideje.



R1 RACING WHEEL

Épp az előző számban elmélkedtünk egy kicsit a kormányokról, leginkább arról a tényről, hogy nem jöttek még ki a Force Feedback-es technológiát használó kontrollerek. Nos, a R1-ből is csak '98 végére lesz force feedback-es változat, addig is a "non-force" termékeknél be lehet állítani középre tartás erősségét. A szetthez jár még egy pedál is, ahol szintén állítható az ellenállás erősége.

CYBORG 3D

A tökéletes csatolás ember és gép között. Ezzel a mosolyogtató mondattal kezdődik a press anyag, viszont a kép a joyról az már kevésbé vicces. Iszonyat techno design, ami mögé ügyesen elrejtették az össze állítható funkciót. Ez a Cyborg legnagyobb erénye, szinte minden a saját méreteinkre, elképzelésünkre, lehetőségeinkre állítható. Nézzétek meg figyelmesen a képet. Nagyon ki kellene próbálni a cuccot. (Majd elfelejtettem, persze lehet tekergetni a saját tengelye körül is, ez az ún. twister funkció.)

CYBORG 3D PAD

Eddig általános vélemény volt, hogy a Sony tervezte a legfurcsább kinézetű kontroll pad-eket. Az más kérdés, hogy időközben kiderült ezek egész használhatóak, és manapság szinte minden konzolos pad erre az alapra épít. Nos, a Cyber nem, ez valami teljesen eredeti (már ha lehet ilyet mondani manapság). Van rajta egy halom gomb, egy mini-joystick, tekerhető throttle. Említésre méltó, hogy a dobozában megkapjuk több ismert játék config programját. Terveznek belőle N64&Sony PlayStation verziót is.

Saitek X36

A távol-keleti Saitek cég nagyjából másfél éve jelentette meg X36

fantázianévre keresztelt (a NASA egyik kísérleti gépe volt) HOTAS rendszerét. Akárcsak a konkurens gyártóknál itt is két részből áll: első maga a joy, míg a másik egy throttle controller. Megjelenésekor sokakat győzött meg e két termék kidolgozottsága, valamint az a dolog, hogy a mindkét egységen található összes gomb és kapcsoló szabadon programozható - eredetileg - a joy-on keresztül. (Ehhez kapcsolódik az a hír miszerint a cég újonnan elkészített throttle karján keresztül nem csak saját maga, de a joy is programozható lesz.) A gázkar tudását és külsejét tekintve igen nagy hasonlóságot mutat a Saiteknél „valamivel" ismertebb ThrustMaster cég F-16 TQS (Throttle Quadrant System) termékéhez - mely inkább előnyére, mint hátrányára szolgál. A kapcsolók mindegyike kézre áll, illetve funkcióit tekintve mindenképpen előnyösen van elkészítve. Maga a bot kicsivel egyszerűbb felépítésű, látszik, hogy itt kicsit jobban figyeltek a futurisztikus design-ra. Ennek megfelelően inkább egy űrhajó kormányára, mint egy vadászgépére hasonlít. A bot tetején helyet kapott egy úgynevezett „biztonsági fedél", mely az alatta levő kettes tűzgombot védi az óvatlan mozdulatoktól - általában ez szokott lenni a rakétaindító gomb. Sajnos ez inkább csak hátrányként hozható fel vele szemben, először is azért mert a pergő harcokban nem szeret az ember mindenféle útjában lévő dologgal bíbelődni, másodszor pedig azért, mert igen könnyű letörni, ami viszont nem kölcsönöz túlságosan igényes külsőt a botnak. Mindkét egységet Windows alól lehet programozni, melyhez minimum a 3.11-es verziót kell birtokolnunk. Nem túl pozitív dolog az sem, hogy bár a két kar újabb változatait mostanság hozták forgalomba, még mindig csak a régi öt tüskés billentyűzetcsatlakozóval lehet rajta találkozni, a standard joy kivezetés mellett.

Végül egy pár szó az általános újításokról

A Saitek Modenak köszönhetően használhatjuk billentyűzet emulációként a joyokat, ráadásul elegendő egy szimpla játék port csatlakozásnak. Lehet shift-elni is a billentyűket, az egészet egy sima point and click program vezérli. Itt érdemes szót ejteni a Saitek irányítók software-éről, ami nagyon hasonlatos a Microsoftos SideWinderek programjához. Ennek az egyik hatalmas előnye, hogy nem kell kalibrálni a joyt, mert automatikusan elvégzi a program. A következő pont a már sokat emlegetett Force Feedback technológia. Reméljük a Saitek nem csak ígérget, mindenesetre biztató, hogy exklúziv technológia partnerként a Microsoftot nevezik meg. A következő nagy előrelépés azaz, hogy lehetőség lesz UBS csatlakozással vásárolni a termékeiket. Az említett újításokat szem tartva könnyen lehet, hogy a '98-as év vége, ezé a dinamikusan fejlődő cégé lesz a PC-s joystickek, pad-ek piacán. A következő részben jönnek a ThrustMaster év végi modelljei, azért itt is lesz egy-két meglepő dolog.

Shoebaron&Tatcom

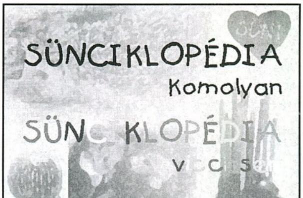
TALLÓZÓ

Süni

CD-k

Nem csak sün megszállottaknak készült az Aula Kiadó két cd-s kiadványa, melyben kicsik és nagyok szinte választhatnak a számos lehetőség közül. A szórakoztató, játékos elemek mellett komoly, reális tudásanyag is van. A sünről

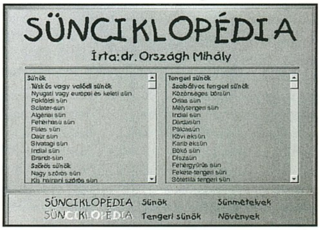
mindent megtalálhatnak e közkedvelt tüskésbőrű állatról.



A Süni multimédiás kiadvány, melyen egyaránt találhattok interaktív meséket, komoly tudnivalókat, társasjátékokat, sőt saját lexikon készítésére is lehetőség nyílik. A klasszikus meséket például Móra Ferenc Sündisznócska lovagol című története képviseli. A játékok között találtok nyelvi, logikai, ügyességi és memória feladványokat is.

Tudtad, hogy van Európában egy olyan ország, melynek egyik városa a sün nevét viseli? Ez a városka Igel, és Németországban, Trier mellett találod meg a térképen.

A Süni szabad kalandozást ígér, a gyerekeknek nem kell követniük lineáris vonalat. Ha mesét akarnak olvasni, hallani, megtehetik, ha pedig játszani van inkább kedvük, akkor filmek, képek és illusztrált szócikkek adnak átfogó információhalmazt.



Az egyetlen gondom a megjelenítéssel van, ami szerény véleményem szerint meglehetősen gyenge lett. Az anyag és a játékok is megfelelnének, de ezek a festmények valahogy nem sikerültek túl jól és sajnos túlságosan sokszor jelennek meg ahhoz, hogy figyelmen kívül lehetne ezt hagyni.

Lily

HARDWARE-FÓRUM

SZERKESZTI: OLD MAN (RÓZSA TAMÁS)

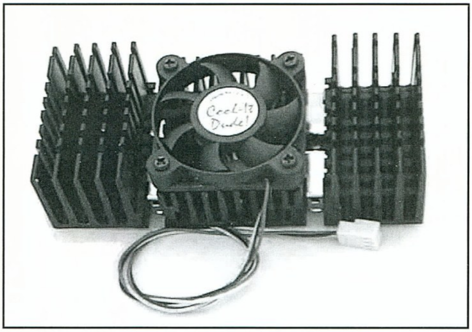
Hello all!

Nos, mint bizonyára észrevettétek, sajnos nem lett színes a tuningrovat. Ennek nem tudok igazán örülni, de bizonyára nyomós okok szólnak a fekete-fehér oldalak mellett. De talán, egyszer, majd lesznek szép, színes képek is....

Először is egy kéréssel kezdeném. Ha lehet, ne írjatok nekem postai levelet. Elkeverednek, aktualitásukat veszítik stb. Ma már majdnem mindenkinek van olyan ismerőse, aki rendelkezik internet-eléréssel, nem hiszem, hogy egy e-mail erejéig ne lehetne igénybe venni. Tehát kérek mindenkit, hogy kérését, kérdését e-mailben írja meg, a lenti címemre.

Most pedig térjünk a tárgyra. Rengetegen keresnek meg azzal a problémával, hogy tuningolt Pentium II-es processzoruk nagyon melegszik, a gyári hűtés kevésnek tűnik. Ebben teljesen igazuk van. Nemcsak a gyári hűtés kevés, hanem a különféle nagyobb méretű hűtőbordákra szerelt ventillátorok teljesítménye is kicsi. Kétféle Pentium II létezik, a dobozos, gyári hűtéssel, illetve az OEM, melyen semmilyen hűtés sem található. Az első eset a nehezebb. Ha magasabb órajellel akarjuk hajtani a processzort, akkor a gyári hűtés nagyon kevés. A ventillátort tartalmazó műanyag házat viszonylag könnyen lepattinthatjuk a hűtőbordáról, de magának a bordának a leszerelése nehezebb feladat. 4 db szegecsnek tűnő csavar rögzíti a processzorházhoz. Ezeknek a csavaroknak a kicsavarása megfelelő szerszámot, úgynevezett imbuszkulcsot igényel. Ezeket a csavarokat az Intel kizárólag a vásárlók szórakoztatására találta ki, eltávolításuk nem egyszerű feladat. És kicsavarás után már nem használhatók fel tovább. Nos, tartsunk ott, hogy leszereltük a gyári hűtést. De milyet tegyünk fel helyette? A kereskedelemben kapható Pentium II. hűtőbordák mérete megfelelő, de a ventillátorok korántsem. Létezik többféle megoldás is, ezek közül ismertetem a legjobban beváltakat.

Először is távolítsuk el a megvásárolt bordáról a ventillátort. Az új hűtést elvileg két fémkapoccsal lehet a processzorházra erősíteni, de ennél sokkal megbízhatóbb az eredetihez hasonló, csavaros rögzítés. Nézzük meg az eredeti csavarokat, és ugyanolyan hosszúságú lemezcsavarokkal erősítsük fel a hűtőbordát. Figyelem, a csavarokat erősen meg kell húzni, annyira, hogy a borda teljes hosszában felfeküdjön a processzorházra. A helyes illesztést fény felé tartva tudjuk ellenőrizni. Egy lehelet szilikonpaszta sem ront a helyzeten.



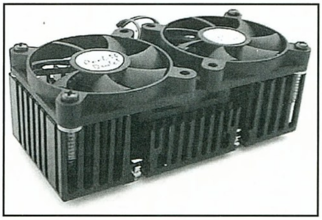
Ez egy kereskedelemben kapható, majdnem jó hűtőborda. Jól lathatóak a fémkapcsok. Csak a ventillátor nem megfelelő. És ez a kritikus pont. A ventillátor helyére egy sokkal nagyobb teljesítményűt kell beszerezni, mégpedig egy 60x60mm-es, legalább 2.3W teljesítményűt. Ennek beszerzése rendkívül körülményes.

Kitermelhető régebbi IBM, Compaq, Hewlett Packard gépek tápegységéből.

Felerősítése szintén nem egyszerű feladat. A ventillátor túlnyúlik, a bordán, tehát úgy kell elhelyeznünk, hogy a kilógó rész a processzor teteje felé essen, különben a procit nem lehet a foglalatba belehelyezni. A felerősítés történhet sokféle módon.

Én személy szerint az ún. hopisztolyos eljárást alkalmazom. Ha valaki nem ismeri, ez egy olyan szerszám, mellyel hőre lágyuló, kiváló rögzítőképességű anyagot lehet a megfelelő helyre juttatni. Megszilárdulása után az anyag megfelelően rögzíti a ventillátort. De lehet mindenféle lakatosipari megoldást is találni. Most jön az áramellátás.

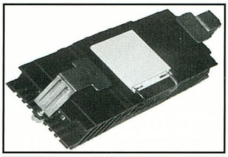
A ventillátor 12V tápfeszültséget igényel. Általában piros, illetve fekete színjelzésű drótok állnak ki belőle, a piros a +12V, a fekete a föld. Csatlakoztassuk a piros vezetéket a táp csatlakozó sárga, a feketét pedig fekete vezetékéhez. A ventillátort természetesen úgy kell a bordához erősíteni, hogy fújja azt. Minden ventillátoron ott van a forgási, illetve fújási irányt jelző nyíl, valamelyik oldalon megtalálható.

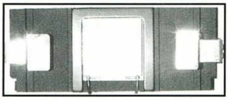


A következő megoldás az úgynevezett hűtőtorony. Mint a képen kiválóan látszik, a bordát három ventillátor fújja.

Ez ugyan nem ér fel az előbbi megoldással, de sokkal könnyebben kivitelezhető. A képen láthatótól eltérően meghagyhatjuk a középső ventillátort a bordán, és kiegészíthetjük egy-egy oldalt elhelyezett segítővel.

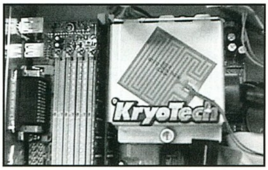
A felerősítés sem komplikált, egy-két hosszabb lemezcsavar is megteszi.



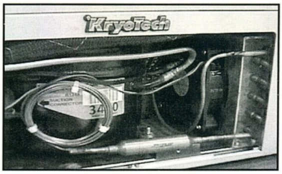


Ez pedig a sokak által ismert, de kevesek által használt Peltier-hűtés. Mi is ez tulajdonképpen? A Peltier-elem egy olyan félvezető, melybe áramot vezetve egyik oldala erősen lehűl, másik oldala ennek megfelelően felmelegszik. A hűtőborda tulajdonképpen nem a processzort, hanem az üzem közben erősen felmelegedő Peltier-elemet hűti. Ez az úgynevezett aktivhűtés meglehetősen drága, és fennáll a páralecsapódás veszélye. Hatékonysága is hagy maga után kívánnivalót.

Ha már itt tartunk, megemlítek egy érdekességet. Az amerikai Kryotech kidolgozott egy számitógép-hűtőszekrényt. Ez nem vicc. A tápegységméretű szerkezet mínusz 40 fok alatt tartja a processzor hőmérsékletét. Ára viszonylag kedvező, úgy százezer körül megszámítják. Ne tolakodjatok, hazánkban még nem kapható. Itt van egy-két kép. Igaz, egyelőre Pentium II-höz nem kapható.



Ebben a kis tokban lakik a processzor. Az a sárga izé a tetején egy hőérzékelő.

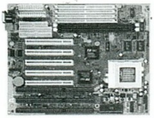


Ez meg a komplett aggregátor. Tuti mini hűtőszekrény.

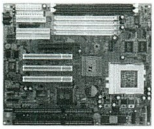
Nos, evezzünk más vizekre. Hallgatva az idők szavára, kedves öreg AGP-s Riva kártyám mellé beraktam egy Diamond Monster II.-t. Szóval, szerintem ez a kettős egyelőre verhetetlen. Nincs olyan program, amelyik ne találná meg a neki tetsző kártyát, és a rendszer iszonyatosan gyors. Csak egyetlen aprócska probléma mutatkozik, ennek a csodapárosnak az ára. Teszteredményeket nem írok, mert majdnem mindegy, hogy 70, vagy 120 másodpercenként, de elég annyi, hogy minden játék, még az Unreal is rezzenésmentesen fut. Ja, igen, Unreal. Sokan panaszkodnak, hogy 64, illetve 96 mega ram esetén még swappel. 128 megával már nem. Most annyira olcsó a ram, hogy mindenkinek ajánlom, vegyen, amíg ennyiért lehet kapni. Nagyon sokan várják már a Riva TNT alapú vga kártyákat. Nos, a cikk írásának időpontjában még bizonytalan a Voodoo killernek elnevezett csoda kibocsátási ideje. Valami olyat hallottam, hogy bizonyos tesztek testre szabásával érték el az előzetesként közölt fantasztikus eredményeket. De ez lehet pletyka is.

Gépem jelenleg az Abit BX6 alaplap turbó-frekvenciáját kihasználva 4*102.5 MHz-en megy. Ez a legnagyobb melegben is bombabiztosnak bizonyult. A 333-as proci 4*112 MHz-en már hibázgatott, a megemelt core-feszültség és a turbó-hűtés ellenére is. Előáll viszont egy újabb probléma. A Monster II kártyák iszonyatosan melegszenek, még alapbeállításban is. Meleg a Riva is, de a Monster, az valami botrány. Kézzel alig-alig érinthetőek a chipek. Erre is kell hűtés, kicsit egyszerűbb, mint a procira. A három nagy chipre a fentebb említett hőpisztollyal hűtőbordát rögzítettem, ezekre pedig ventillátort. Most nem melegszik, de a gépemnek olyan hangja van, mint mikor egy TU-154-es éppen felszálláshoz készülődik. Tanácsos a vga kártyák között - amennyiben lehetséges - legalább 1 PCI slotnyi helyet hagyni, és a takarólemezek helyét üresen tartani. Amerikában külön cégek foglalkoznak az efféle extra hűtésekkel, de ez ugye Magyarország, itt van helye a kreativitásnak, egy gyári hűtőt bárki meg tud vásárolni, de az egyéni megoldás az igazi. A házba tanácsos beépíteni egy pluszventillátort, mégpedig a processzor mellé, a ház oldalához, úgy, hogy keresztbe fújva szellőztesse a házat. Ha nincsen más megoldás, akkor le kell szedni a ház borítását, de ebben az esetben a macska, valamit a kistestvérek elkülönítése feltétlenül ajánlott.

Most ismét más téma. Az egyik számítástechnikai magazin alaplapokat tesztelt. A tesztekben az Amptron alaplapok előkelő helyen szerepeltek. Nekem is kedvezőek a tapasztalataim, az ár/teljesítmény viszony nagyon jó. Akkor nézzük típusonként.

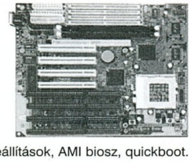


Ez az **Amptron 9600**-as alaplap. TXTWo a chipset, az Acer Labs gyártja. 1 Mb külső cache, mely 512Mb memóriát képes kezelni, nincsenek jumperek, a feszültségek, a szorzó, valamint az órajel kis kapcsolókkal állítható. Támogatja akár a 4.5-szerezést is, a maximális órajel 83MHz. Mint látható, 4 db SIMM, és 2 db DIMM foglalat található rajta. AT, és ATX házba egyaránt beépíthető. UltraDMA 33 támogatás, AMI biosz, quickboot. Jó kis alaplap.



Amptron 9700. Ez a legújabb darab. Super TX4 chipset, SIS gyártmány. Ugyanez található meg az Asus SP-98-on is. Újdonság az AGP slot. Az órajel, a szorzó, és a feszültség bioszból állítható. Integrált Sound Blaster kompatibilis hangkártya. Maximális órajele 83MMhz, az AGP egyszeres, vagyis 66MHz-en jár. 1 Mb külső cache, maximum 640Mb memóriát kezel. UltraDMA, AMI biosz, de nem grafikus, quickboot, AT, és ATX támogatás. Jók a tapasztalatok ezzel is.

Amptron 9800. A klasszikus Intel TX chipset. 512Kb cache, maximum 64Mb-ot kezel. Kapcsolós

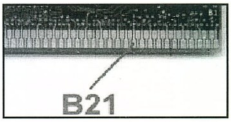


beállítások, AMI biosz, quickboot. UltraDMA, AT, ATX támogatás. Ez a legrégebbi típus, soha, semmi probléma nem volt vele. Mindhárom alaplap tuningbarát, még Linux kernelfordítás közben sem szállnak el, ez pedig a legjobb tesztek egyike.

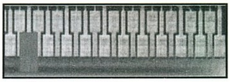
A múlt számban említettem a hamis Pentium II processzorokat. Nos, azóta változott a helyzet, mégpedig rossz irányban. A kereskedelemben kapható 300-as processzorok 90 százaléka hamis. De már a 266-osokat is hamisítják. Mint kiderült, a dolog nem olyan egyszerű, mint ahogy az előző számban leírtam. Gondolkodjunk csak egy kicsit. Az alap ugyebár legyen a 233-as processzor. Ez a hivatalos beállítás szerint 3.5-szer 66MHz-en megy. Szeretném eladni 266-osnak. De nem tudom, mert csak 3.5 szörözni tud, a 266-os meg 4-szer 66-on megy. Mit kell tenni? Szét kell szedni a processzort, és módosítani kell a szorzóáramkört. Ehhez le kell szedni a garanciacímkét, a processzortokot, forrasztani, majd ugyanezt visszafelé. Ez pedig nem megy látható nyomok nélkül. A tok alsó részén jól láthatóak a feszegetési nyomok. Az eredeti processzornál teljesen sima, érintetlen felület esetünkben karcos, sőt a fekete műanyagfedél pereme is hiányozhat. Leírni ezt igen nehéz, de észrevenni könnyű. Vásárlásnál célszerű nagyítót vinni, mert ez sokat segíthet. Jó, akkor valamicskével drágábban veszek egy dobozost, mondhatja a bizalmatlan vásárló. Nos, ez jó megoldás lehetne. De nem az. Tudniillik a dobozost is hamisítják. Itt a helyzet még nehezebb. Bemegy az ember boltba, kér egy dobozos processzort, meg is kapja, annak rendje-módja szerint celofánban, gyári, originál csomagolásban. És pont olyan hamisat kap, mintha a meztelen kivitelt vásárolta volna meg. Honnan lehet megismerni a hamis csomagolást? A színek fakóbbak, a nyomtatás nem annyira éles, valahogy nem az igazi. Ezt is nagyon nehéz leírni, látni kell. Meg kell nézni egy tuti eredeti dobozt, aztán kiderül az igazság. Egyébként a processzor tetején, ahol a típusfelirat található, ott dől el a kérdés. Fény felé tartva a homogén, érdes műanyagfelületen jól látható a dörzsölés nyoma, felette az új felirat. Nagyon észnél kell lenni. Kaptam jónéhány visszajelzést a hamis 300-asokról. Kiderült, hogy hamis, a polgár szépen visszaballagott az üzletbe, és úgy elhajtották, mint Ludas Matyi a libáit. Menjen, ahova akar, tegyen feljelentést, ők nem állíthatnak minden processzor mellé igazságügyi szakértőt. Megy 300-on? Megy. Akkor meg? Nincs mit tenni, vásárlás közben a lehető legnagyobb óvatossággal kell eljárni.

Ismét visszautalok a múlt számban írottakra. Mint említettem, a válogatott 233-asok gond nélkül mennek 3.5-szer 100, azaz 350MHz-en. De - mint kiderült - felmerülhetnek problémák. A fene se érti, miért, de vannak olyanok, amelyek szívesebben mennek 3-szor 112, azaz 336MHz-en. Ez valamivel kisebb processzorsebességet, viszont 12 százalékkal nagyobb memóriasebességet jelent. Ide viszont vagy különlegesen szerencsésen válogatott SDRAM kell, vagy pedig PC-100 szabványú.

Vannak olyan BX-es alaplapok, melyek automatikus processzorfelismeréssel rendelkeznek. Ez azt jelenti, hogy beteszed a 233-as procidat, és szeretnéd mondjuk 3.5-ször 112Mhz-en hajtani. Az alaplap viszont beint, és csak 66MHz-et enged meg. Ez nem nagy öröm, mint tudjuk. Van erre egy megoldás. Ehun van, ni.



Ez a Slot 1-hez csatlakozó láb meséli el az alaplapnak, hogy tulajdonképpen mi is lakik abban a fekete tokban.



És itt a megoldás. Szigetelőszalag, körömlakk, baracklekvár, esetleg parizerhéj segítségével le kell fedni ezt a lábat a képen látható módon. Ettől kezdve a processzor bármilyen órajellel hajtható lesz.

Miután viszonylag kevés hölgy olvassa a PC Gurut, egy külön üzenet N. Andrea kedves olvasónak. Rendkívül örvendetes, hogy egy hölgyet ennyire intenzíven foglalkoztat a számítógép. Csak így tovább!

Mindenkinek kellemes nyaralást.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver/

LightWave

PENNELLO LITE

Annak ellenére, hogy az oldal tetején a LightWave felirat díszeleg, kénytelen vagyok egy kicsit más témával kezdeni, nevezetesen az Inspire 3D-vel. Bár erre valójában senki sem kényszerít, a kíváncsiság - vagy korszerűbben fogalmazva az információéhség - és a jövőbe vetett bizalom arra késztetett, hogy körülnézzek a NewTek oldalain.

Lényeges újdonságot nem sikerült felfedeznem, tehát nem teljesen egyértelmű, hogy ez a program a LightWave mellett vagy helyett fog megjelenni, bár annak nem sok értelmét látom, hogy valaki a saját maga konkurenciáját teremtse meg. Szöveg helyett viszont találtam néhány képet, melyek ugyan nem sokat árulnak el a program különlegességeiről, de néhány percet mindenképpen érdemes szentelni ezekre az alkotásokra.

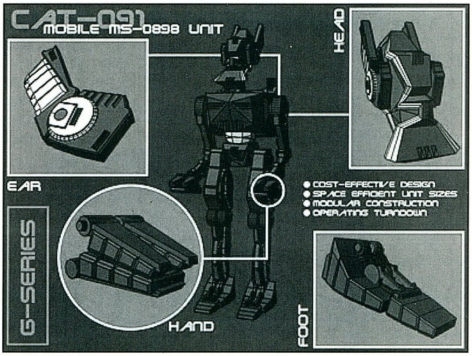
A hangyás kép árnyékai első pillanatra bizalmat ébresztenek a jóhiszemű szemlélőben, de ez valószínűleg a nagyon lassú Area Lighttal megvilágított terület, hiszen az Inspire a LightWave leképező rendszerét használja. Amennyiben a további nézelődést nem a forradalmi újdonságok keresése céljából folytatjuk, akkor még apró érdekességeket is felfedezhetünk. A hangsúly az aprón van, mert nagy, látványos dolgokkal nem találkozunk ezeken a képeken. Egyszerű beállítások és egyszerű tárgyak, mégis jól néznek ki. Ezt egyrészt a részletgazdag kidolgozásnak köszönhetik, másrészt a megfelelő surface beállításoknak. Egy egyszerűbb gyertyatartó elkészülhet öt perc alatt, de ez sem kerülhetett többe tíz percnél, gyorsan megtérül a kevés túlóra ill. túlperc. Érdemes még szemügyre venni az

asztal enyhe tükrözését, ami szinte észrevehetetlen, így nem vonja el feleslegesen a figyelmet, de a hiánya mégis zavaró lenne.

Természetesen ezek a képek sem tökéletesek - ha létezik olyan egyáltalán -, sőt, az egyiken hibás felületeket is látni, de ettől eltekintve szépek és többezer szóval felérnek. Legalábbis a NewTek egyik újabb termékének bevezetője ("Egy kép 1000 szóval is felérhet...") szerint.

A termék Aura névre hallgat, és egy olyan 2D-s animációs és rajzprogram lesz, amelyet - úgy tűnik - elsősorban videoanyagok és számítógépes animációk kombinálására fejlesztettek ki. A NewTek számára nem teljesen új ez a vonal, hiszen már készítettek egy festőprogramot (kb. 7-10 éve), ami az AMIGA közismerten nehézkes HAM képernyőmódjában legalább ötször gyorsabb volt a konkurencia próbálkozásainál. Az animálható brush-ok és a spline rajzolási lehetőség szintén az AMIGÁs korszakot idézi, a végtelen számú layer és tetszőleges képméret viszont a jelenkor PC-s elvárásait tükrözi, tehát egy meglehetősen hasznos és hiánypótló programmal találkozhatunk a közeljövőben.

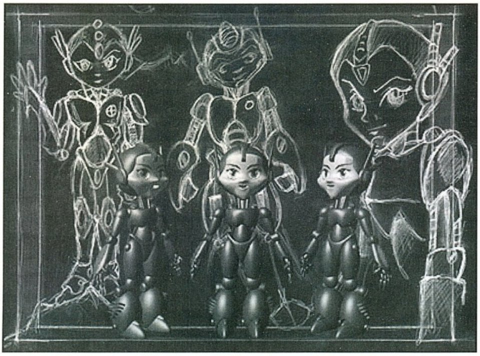
Itt az ideje, hogy a hosszúra nyúlt bevezető után a LightWave-vel szorosabb kapcsolatban álló dologgal, az Image Filter Plug-inekkel foglalkozzunk. Aki találkozott már bármilyen képfeldolgozó programmal, annak nem okozhat különösebb fejtörést, hogy mit rejt az Image Filter Plug-inek többsége. Ennek alapján viszont azt is gondolhatjuk, hogy ezek az effektek más programokban megtalálhatóak, és az ilyen célprogramok azonos

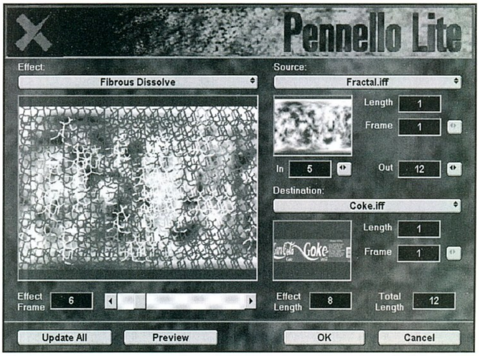


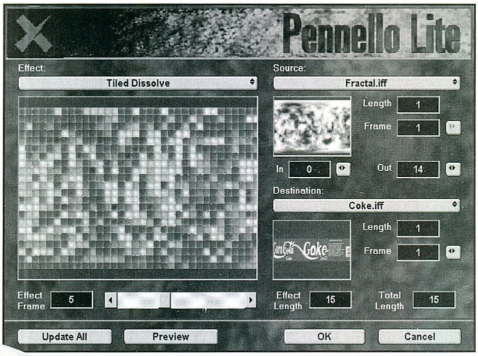
effektjeit rugalmasabban használhatjuk. Ez igaz is, addig a pillanatig, amíg egyetlen képet készítünk. Animációnál már elfogadjuk a lehetséges gyengébb minőséget, mert rengeteg időt takaríthatunk meg, és kiküszöböljük

a monoton manuális munkából adódó hibalehetőségeket.

A nevek a legtöbb esetben sokat elárulnak, az Emboss, Negative stb. mindenhol ugyanazt jelentik, nem szorulnak különösebb magyarázatra. Viszont találhatunk olyan plug-int is,







amelyet évekig csak kerülgetünk, mert a nevét elolvasva úgy gondoljuk: Nem ezt kerestem, s így sosem tudjuk meg, mit rejt valójában.

Ilyen megbúvó Image Filter Plug-in a Penello (Lite). A megjelenő panel jelentős részét elfoglaló bal oldali kép felett választhatjuk ki a kívánt effektet. Amint rákattintunk, zavarba ejt a megjelenő bő választék, s ez a szélés skálán túl a többnyire ismeretlen effekteknek (Iris Dissolve, Squiggly Dynamic stb) köszönhető.

Hosszabb szemlélődés után felfedezhetjük, hogy három jól elkülöníthető csoportba sorolhatók az effektek: Static, Dynamic és Dissolve.

Már az első, legegyszerűbb csoportot választva is láthatjuk, hogy itt bonyolult, tehát lassú műveletekről van szó, ezért érdemes az összeset végigpróbálva, egy-két jellemző képet kilopva összeállítani egy katalógust. A próbálgatásnak semmi akadálya, mert a Static típusúakhoz egyetlen bemenő adat szükségeltetik, amit a jobb oldali Source-nál adhatunk meg.

Dinamikus torzítást választva már több dolgot kell beállítanunk. Ez természetesen a hatás időbeni kezdetének és végének a meghatározását jelenti, amit a lejjebb elhelyezkedő In és Out melletti kapcsolókkal szabályozhatunk. Kicsit szokatlan és megtévesztő ez a módszer, de alul az Effect Length-nél láthatjuk, hogy hány fázisra lesz hatással a plug-in. (Out-In+1, vagyis az In-nél kezdődik és az Out-nál fejeződik be.)

A harmadik - Dissolve - típust választva ún. átúsztatásokat készíthetünk két kép között. Ennek működéséhez szükséges a Destination megadása is, amivel meghatározzuk az átmenet utolsó fázisát. Ezzel sokkal érdekesebb és izgalmasabb képváltásokat készíthetünk, mintha a Foreground Dissolve-ot használnánk. Viszont nem lenne szerencsés egyszerűen "leírni" a LightWave Dissolve-jait, mert csak akkor lesz igazán szép a váltás, ha jó alapanyagokkal, azaz jó forrás- és célképekkel dolgozunk. A képek átúsztatásának egyedisége még így sem garantált, s akit ez zavar, vagy csak egyszerűen fél a plug-in használat vádjától, annak a következőket tudom a figyelmébe ajánlani: Kombináljon három Layout funkciót. A váltásban szereplő alakzatra Front Projection Image Mappel vetítsük rá a Destination képünket. Állítsuk be az átmenet utolsó fázisát, és győződjünk meg, hogy teljes mértékben fedi a kiindulási képünket. Részecskeszerű animációnál előfordulhatnak az objectek között kisebb rések, ilyenkor tud az utolsó néhány fázisnál besegíteni az Foreground Dissolve. Ha valóban csak néhány pixelnyi hibáról van szó, akkor ennyi csalást el kell, hogy bírjon egy lendületes animáció. Amennyiben a részecskék - vagy részecskének tekinthető parányi objectek - pályája előre lett legenerálva, s ezért nem lehet megfordítani, akkor nincs más lehetőség, mindent fordítva kell beállítani,és az animáció összefűzését az utolsó kockánál kell kezdeni. A harmadik LightWave-es funkció az Object Dissolve, amit főként nagyobb objecteknél érdemes alkalmazni, mert így látható a tárgy háttérbe olvadása, de igazából nem fogható fel, csak avatott szem lát a történések mélyére.

Az effektek konkrét leírásának nincs sok értelme, mert - mint már korábban említettem - egy kép sokkal beszédesebb lehet a szavaknál, és nem akarom a képek elől rabolni az értékes helyet.

Az NewTek utolsó nagy dobása (LW5.5) óta már egy év telt el, s ez egy újabb ok, hogy megerősödjön az a feltételezésem, miszerint egy újabb LightWave (vagy Inspire) megjelenése a közeljövőben várható. Szerencsére az ilyen típusú programok színrelépése - szemben a játékokkal - nem függ az évszakok változásától, és akár a nyár legmelegebb napján is piacra kerülhetnek, s ha így történik, akkor egy-két hónap múlva új funkciókkal és lehetőségekkel fogunk ismerkedni.

GABRIEL

A dolgok elfajulnak. Itt van példának okáért maga a Guru. Mármint az újság persze. Szóval sosem gondoltam volna, hogy annyira mélyre süllyedünk, hogy nem lesz nyári szünet, kihagyunk egy jópofa duplaszámot és persze a vele járó összes kellemetlenséget, gondolok itt a cikkírásra, képlopásra, szerkesztésre, tördelésre meg mindenre. Na szép, a nyári jól megérdemelt henyélésnek annyi, még jó, hogy van a tábor. Csak az meg sehogy nem akar megérkezni, pedig már a múltkor is mondottam volt, nagyon rám férne, gondolhatjátok azóta sem várom kevésbé. Nem úgy múlik az idő ahogy várnám, de hát mit lehet tenni, fajulnak elfelé a dolgok. Aztán meg itt van a törd., aki most már nem elég, hogy folyamatosan nyaggat a hülyeségeivel, de mostanság kéthetenként majdnem egy egész hétvégét vagyok kénytelen elviselni őt. Bár végülis nem baj, dolgozik helyettem, amúgy meg minden híreszteléssel és levrovban elhangzott szülőzéssel szemben nagyon jól megvagyunk, szeretjük egymást és marha jó csapatot alkotunk. Mondanám, hogy aki nem hiszi az jöjjön a táborba és ott jól megláthatja, de nem mondom mert a tábor tudtommal betelt, meg amúgy is, és különben is, meg izé. És akkor most levrovtime.

MORTAL SZOMBAT

Csákányi László!!!!!! Az újságot nem fogom dicsérni, mert minek, tudja mindenki az igazat, ha elolvassa. Nade a levrov az már frankónéró :) meg különben is Laza. Tényleg ha már ennyire utáljátok egymást a törd-del, akkor miért nem csináltok egy franko progeszt (mint pl. a mk4) amiben egymást nyüstölitek. Elég kircsi lenne ha pl. a törd. egy hátsókezes jobb-bal-lábas icsníszánsí tökös-bökös fejeléssel padlóra küld, miután te előkapod a 99 lövetű RPG-det és agyonlövöd egyszerűen. És persze a háttérben laza sör reklám nyomulna. Na jó most inkább megyek Prágába egy kis sört csapolni a számba bele. Csákeszmákesz.

Gabesz.

Aki ilyen és ehhez hasonló leveleket mer küldeni a közeljövőben, komolyan kezdhet aggódni hátralévő napjai számát illetően. Ilyen ordenáré szöveget mint ez, ritkán olvas az ember. Méghogy Prágába mész sört inni, mondhatom szép egy alak vagy. Na csak vigyázzál jól magadra, még a végén bepöccenünk aztán jól utánadmegyünk a törd.-del és jól kiisszuk előled az összes söröshordót, aztán majd nézhetsz. Amúgy a program jó ötlet de kevéssé valószínű, hogy mi ezt megcsinálnánk (élőben amúgy is sűrűn előfordul a fent leírt jelenet :), de ha valaki ilyesmi játék programmal akar bekerülni a halhatatlanok csarnokába, akkor állunk elé és kezdheti a melót. Tessék, lehet jelentkezni, úgy a programírásra mint a szponzorálásra. Fent említett sörgyárat is szeretettel látjuk. Meg persze azt is amit csinál.

UNREAL ÉS FOTÓ (SŐT, UNREAL FOTÓ)

Ahoi Brazil! Először is rájöttem miért hívják törd-öt törd-nek, mert mindig beletördel az elmétlen baromságaival a levrovba, amelynek komponálásában is max. lélekben vesz részt. Aki nem dolgozik ne is igyék! **(Ki fog száradni szegény. Brazil)** Most éppen nem emlékszem ki írta az Unreal-ről a cikket a 96%-kal, de üzenem neki, hogy azokra a bizonyos progikra amiket maga előtt vél lebegni fölfedezni még várhat és próbáljon meg Földi konfigurációjú játékokról álmodozni... ***(Köszönöm szépen a bókot. Már küldöm is a TTC kommandót - Tétova Teve Club. Amit az Unreal-ről írtál, az teljes mértékben igaz, de nem a gépigény határozza meg, hogy mennyi % kap egy program. Mint már annyiszor írtuk, ezek a százalékok teljes mértékben saját megítélés alapján kerülnek ki. Függetlenek az eladott példánytól és a magyarországi forgalmazótól. - a törd.)***

Na várjál csak, belelapozok az újságba. Asszongya, hogy a cikket a Cipőbáró követte el, igazából persze tudhattam volna magamtól is, hiszen minálunk ő az aki az ilyen stílusú játékokban állatira otthon van. Most ezzel a belelapozással persze elfelejtettem mit akartam erre válaszolni, de mindegy, talán olyasmit, hogy csak álmodozzon nyugodtam mert az nem árt, amúgy arról sokkal jobb álmodozni amit szeretnénk, mint ami már amúgy is van. Ez (is) viszi előre a világot. De valóban, majd azzal a hasonló stílusú játékkal fogok én is játszani amibe VALÓBAN teljesen benne leszek, addig meg kibírom azt talán, hogy már a Q-val sem játszottam egy dekát sem. Aztán meg megemlíteném, hogy lassan nemigen beszélhetünk földi konfigurációjú játékokról, hiszen csaknem minden komolyabb fejlesztő azt feltételezi, hogy nála mindenkinek csak jobb gépe van. Hát ilyen ez a világ.

Egy jótanács: NE legyen az újságban stábfotó amelyen egyes tagok a kezüket esetleg lábukat tördelik, mert az újság eladási száma lényegesen lecsökkenne és Magyarországon is 20%-kal nőne a szívrohamos elhalálozások száma. (törd csak azért ne rakjál be mégis stábfotót, hogy az ellenkezőjét bizonyítsad) Ha eme levél a levrovban látna napvilágot ígérem egy deka sört nem küldök, de én akkor így legalább betartom az ígéretem. :) Nem lesz GURU-kocsma?

Peacemaker

Nyugodt lehetsz, a törd. valóban nem fog stábfotót berakni, egyrészt mert lusta, másrészt meg ilyenünk még mindig nincs. Nem is lesz, mert olyasmi lenne mint egy bűnügyi nyilvántartó, az meg valljuk be őszintén, eléggé hülyén nézne ki itt a Guru oldalain. Téma lezárva, bár ha jól emlékszem azt már egyszer abbafejeztük, de most legalább mégjobban. Amúgy Guru kocsma sem lesz a múlt havi számunkhoz hasonlóan, esetleg átmenetileg Soltvadkert környékén néhány helyi műintézményt kinevezünk erre a célra, de amúgy nem tervezünk semmi ilyesmit sem. Tudod, mi csak játszunk itt a gamékkal, tuningoljuk folyamatosan a gépeinket, internetezünk orrba-szájba, írjuk a hülyeségeinket, bevasaljuk a nagy lóvét és ez nekünk most éppen elég. Azonban persze a jogot egy Guru kocsma elkészítésére megadjuk bárkinek, aki mindezt megfelelő nívón elő tudja adni, nomeg ellát minket folyamatosan kenyérrel. Mármint a folyékonnyal természetesen. Na lapozzunk.

LEVROV KRITIKA

Kedves Brazil koma! Sajnálattal veszem észre, hogy minden levrov ugyanaz! Semmi érdemleges válasz semmire, ha néha-néha akad egy értelmes kérdés, még azokat is semmibe veszed, és/vagy elpoénkodod. Így az egész levrov teljesen ellaposodott, semmi új téma, egy évre visszamenőleg tök mindegy lenne, hogy melyik válasz melyik számban jelent meg, ugyanis egy sémára készült az összes (van egy primitív válasz-gyártó progid?). **(Puff, lebuktam. Brazil)** Kérlek, a nagyobb tetszési index érdekében próbálj meg ezen egy kicsit elgondolkodni... Húúúú, magam sem hittem volna, hogy ilyen hosszan tudlak kritizálni, mert egyébként tetszik a stílusod, de nem kellene ennyire beskatuly/j?/áznod magad... Adios mindenkinek,

Tibor.

Megpróbáltam elgondolkodni, persze nem sikerült. Tulajdonképpen igazad van, sőt nagyon igazad van, nekem is éppen elegem van a minden hónapban az ugyanolyan levrovokból (meg levelekből), de hát ez van. Egyáltalán nem akarom beskatulyázni magam, egyszerűen úgy látszik ebben az egy évben ilyen voltam. Talán hihetetlenül hangzik, de nincs megtervezett megjelenési formám, amit itt olvashattok az az, ami éppen kibukkan belőlem az adott pillanatban. Tudod, ilyen vagyok, példának okáért a tetszési index egyáltalán nem érdekel, sőt úgy általában is kevés dologgal lehet meghatni, a legfőbb motiváló erő leginkább az, hogy a törd. belesusogja a fülembe szelíd ordibálással, hogy ugyanmá' adnám le a levrovot mert megy nyomdába az újság. Ilyen az, amikor az ember sokminden mással van elfoglalva és nem azzal, amit ti elvárnátok. Amúgy legyen szabad megjegyeznem, meglehetősen kevés olyan levél érkezik amitől egyszázadmásodperc alatt ugrik fel az adrenalinszintem a tizedik emeletre, pedig néha nagyon jó lenne. Természetesen nem adóellenőrzésre felszólító levelekre gondolok, hanem olyanokra amik tényleg érdekesek. Ezennel tehát ünnepélyesen meghirdetem a "ki tud olyan levelet írni, amiben nem csak olyan átlagos módon összedobált szavak, hanem értelem és érdekesség van" című pályázatot. A legjobb pályaműveket bemutatom itt a levrovban. Arra is gondoltam már, mi lenne, ha egy-egy érdekesebb témát elkezdenénk boncolgatni itt a levrovon belül, gondolok itt például a kalózkodás és a miből vegyem meg a programot, amikor enni sincs miből abszolút nem mellékes kérdéseire. Végülis valóban, lehet itt szó értelmes témákról is. Feltéve persze, hogy küldtök olyan leveleket is amikben ilyenek vannak, ez ugyanis nem az a rovat, amiben én mint minden dolgok legfőbb tudója, a főguru, elmondom nektek a véleményemet az éppen eszembe jutó témákkal kapcsolatban amit ti persze áhítattal figyeltek. Bár végülis ilyet is játszhatunk, túlképpen mégiscsak én vagyok ez egyik legfőbb guru*(ló - a törd.)*...

NÉHÁNY JAVASLAT ÉS Ő BETŰ (MEG Ű IS)

Szia Brazil és Törd.!!! Már több éve veszem a PC GURU-t, és lassan már másfél éve előfizetője is vagyok, mégis csak most kezdtem levelet írni neked. Előre tisztázni szeretném, hogy hosszú ő, ű betűket nem tudok csinálni, és az a legnagyobb baj, hogy nem tudom miért. A billentyűzet magyarra van téve, és mégse. Node sebaj. (Legalabbis remélem).

Dehogynem, éppen, hogy ezzel van itt egy kis baj, és nem csak azért mert nekem kell helyetted beírni ezeket a betűket. Ez igazából ugyanis nem számít. Az inkább számít, mi több, zavar is nagyon, hogy elég sok helyen ugyanígy gondolkoznak, hogy ha nem megy akkor ne erőltessük, illetve jó ezek helyett valami hasonló is. Mást ne mondjak, nagy kedvencem az pölö, amikor meglátok egy hirdetést mondjuk egy autón, miszerint is xy cég "számítógépes betűkivágást" vállal, és az "ű" betű olyan szép kis kalapos, hogy csak na. Ez az igénytelenség egyfajta csúcsa. Nem lehetne azt mondani rólam, hogy az egyik legnagyobb nyelvvédő lennék, de azért az ilyen dolgok zavarnak. Másik kedvencem és nem csak nekem, a Word97, ami az említett betűk helyett hol kockákat, hol aláhúzásokat, hol a megfelelő betűt csinálja a képernyőn vagy nyomtatón, természetesen úgy, hogy egyáltalán nem biztos, hogy azt kapom papíron, amit a képernyőn látok. Oké tudom, hogy itt a videó meg a printerdrivereket kell lecserélni megfelelőre, de például ezt az egyszeri felhasználó az életben soha nem fogja fel, és soha nem fogja tudni megcsinálni. Szóval éppen elég gond az ő meg ű betű hiánya, pedig ez már csak folyománya annak, hogy valami nincs rendesen megcsinálva, mert minek, nekünk így is jó lesz. Hát egy frászt lesz jó. Ezekre oda kéne figyelni, igaz persze, hogy akkor dolgozni is kell, és az már nem az igazi. Schöne ungarische wirtschaft.

Megpróbálok egy akkora levelet

kreálni, hogy be is tegyél a levrovba. Szóval lényegében azért írok, hogy elmondhassam az újságról a véleményemet, hiszen szinte az összes változást láttam az újságon, így tényleg hozzá tudok szólni. Az első javaslatom az lenne, hogy az újság oldalán föl lehetne-e tüntetni, hogy melyik számról van szó. Ezalatt azt értem, hogyha fölteszem az újságot a polcra, akkor tudjam, hogy melyik számért hova kell nyúljak, és nem megnézni őket egyenként. Most mondhatod azt, hogy tegyem őket sorba. Oké, oké, sorba vannak téve, de akkor is nehéz pont azt leemelni, ami kell.

Elég lenne ennyi: PC GURU 98/6. Ha nem megoldható, akkor elnézést, nem szóltam semmit.

De elvileg megoldható, legalábbis mostmár. Lassan kezd elég vastag lenni ahhoz az újság, hogy ilyen felírásokkal ékesíthessük, reméljük lesz ez még jobb is. Hogy miért nincsen rajta ilyen arra a törd. fog itt válaszolni, én mindenesetre felkértem rá, hogy ha már írkálhatnéka van, akkor olyat írjon aminek értelme is van. Nem könnyű ez neki, de hátha sikerül. *(Ehhez nem tudok hozzászólni, hiszen a lényeget elmondtad már. Dolgozom a dolgon, az eredményt már láthatjátok a boríton. Bár minden kívánság így teljesülne! Akkor a Brazil már nem itt lenne. - a törd.)*

Erről a leemelésről jut eszembe: nem lehetne egy listát készíteni arról, hogy melyik játék melyik újságba volt benne? Mert ha keresem egy játéknak a leírását, akkor igencsak bonyodalmas végignézni jópár újságot. Szóval ezirányba léphetnétek valamit.

Ezzel a kívánsággal nyílt kapukat döngetsz, ilyet már csináltunk, többször is. Nem azt mondom, hogy nagy rendszerességgel, de szokott ilyen lista megjelenni a lapban. Talán lassan ideje lesz megint egy ilyet csinálni, mostmár csak az a kérdés, hogy ki fogja ezt megcsinálni és mikor kerül be. Az első része a válasznak majdnem egyszerű, van a törd.-nek valamiféle Excel állománya amiben gyűjtögeti ezeket az infokat. Nagyobb kérdés az, hogy a szerkesztők mikor látják úgy, van egy fölösleges oldal, amit ezzel kéne megtölteni. *(A mostani újság CD-jén található a lista. - a törd.)*

Lenne még egy kérésem, ami lehet, hogy első hallásra furcsa: lehetne az újságban több olyan hirdetés, ahol részletes árlista van. Mert sok reklám van az újságban, de azok komplett konfigurációkat ajánlanak, stb. Szóval kéne egy pár ilyen hirdetés is.

Jó. De ez egyáltalán nem rajtunk, hanem a hirdetőkön múlik. Gyanítom, hogy ők azonban ilyet a Guruban nem fognak csinálni, mivel a Guru havilap és az árak egy héten akár többször is változhatnak. Ha friss info kell, akkor erre a kimondottan hirdetési célzattal készülő újságokat, illetve a telefonkészülék szakszerű használatát tudom javasolni.

A múltkori levrovban olvastam (98/6), hogy gépekhez tippeket adtok. (...)

Hehe. Amúgy félreértetted, és talán más is, ezért szakítom ismét félbe a leveledet. Tehát figyelem: egyáltalán nem adunk semmilyen gépekhez tippeket, nem vagyunk tanácsadó szolgálat, mindössze egy számítógépes havilap, amiben leírjuk a legújabb híreket meg a véleményünket, hogy mit érdemes és mit nem venni/bővíteni/csinálni/miegyéb. De ezt nem személyre szabottan, hanem általában tesszük, az egyedi igényeket és problémákat senki esetében sem tudjuk, és nem is áll módunkban megoldani. Persze azért segítünk ha tudunk, erre remek dolog az e-mail.

Apropó, IRC. Szoktatok IRC-ni? Én nagyon szeretek, főleg egy bizonyos csatin, de ha elmondom a csati nevét, az reklám. Maradjunk annyiban, hogy egy rádiónak a csatija. IRC-s nickem BSHGABOR. Remélhetőleg elég sokan ismernek már. Most ennyit írok, nem tudom, hogy hosszú-e vagy rövid, most ennyire tellett. Búcsúzok, és ha beteszel a levrovba, akkor tényleg küldök sört. Melyiket szereted a legjobban? **(Búzasör legyen és sok. Vagy csak sok... Brazil)** Sziasztok.

(Papp Gábor alias BSHGABOR)

Hah, méghogy IRC. Ahhoz idő is kell ám, nekem meg sok fölösleges nincsen, bár nem tudom a többiek hogy állnak ezzel manapság. Egy biztos, éjszakánként amikor minden normális ember alszik vagy ircel, én levrovot írok mint ma is például. Vagy valami más, igen fontos elfoglaltságom van. Hát igen, a fontos emberek élete már csak ilyen szörnyű nehéz... :)))))))))

IGAZI FAN LEVÉL

Hello BRAZIL koma!!! Azzal a megfontolt szándékkal írok neked, mert lenne pár észrevételem az újsággal kapcsolatban, ami szerintem az idők folyamán megtartotta jó formáját. Az új design szép, de szerintem éppen azzal volt különleges a PC GURU, hogy 1994 óta megtartotta a küllemét. Ezt rajtatok kívül úgy tudom még senki sem bírta ki, mert mindenkiben benne van egy idő után a zsongás, hogy változtasson. Nehogy megijedjetek, azért most is jól néz ki.

Remélem is. Azt ugyan nem értem egészen pontosan mit értesz azon, hogy '94 óta tartjuk a küllemet, mert azóta jónéhány változáson átesett a lap. Ha egymás mellé teszek egy '94-es és egy mai újságot, bizony jelentős különbség mutatkozik. Az viszont igaz, hogy a régi újságokkal kapcsolatban komoly nosztalgiaromah tör rám. Pedig nem is volt olyan régen.

A Gigabyte jó kis műsor, de lemaradtam az első részről. Ajaj, ha az ember ekkora GURU fanatikus (minden GURU, PC GURU, csekk, boríték, GURU emblémás kenyérpirító megvan tőletek), akkor minden áron meg akarja szerezni videón azt is. Ezért majd ha összejön 10 műsor, Gigabyte sorozat 1 néven kiadhatnátok, legalább az újságon keresztül (tudom, hogy ez hülyeség). A MŰSOR EGYÉBKÉNT COOL!!! Én 1000 részre szavazok.

Az 1000 rész talán kicsit túlzás, de legyen. A videón összegyűjtött anyag nem egy hülye ötlet, bár nyilván felvet némi szerzői jogi és egyéb hasonló problémákat, amiket azért le lehetne küzdeni, ellenben rajtad és rajtam kívül kevésbé valószínű, hogy sok embert érdekelne. Habár nem lehet ezt tudni. Egy biztos, én is szívesen megnézném ezeket összegyűjtve, annál is inkább, mert egy kezemen meg tudom számolni (és még az öt ujj bőven sok is) mennyi adást láttam. Juteszembe, majd jól megkérdezem az öreg Mocsy-t, hátha minden részt jól learchivált magának és akkor meg tudom nézni. Igaz, nem egy egoista típus szegény (vannak hibái), de sose lehet tudni.

Sajnos a megrendelő szelvényen nincs rajta az a néhány JOYPAD, amit réges régen kiadtatok. Van e még belőle raktáron? **(Talán, de nagy reményeket ne fűzz hozzá. Brazil) *(Van, de előbb telefonálj be a szerk.-be. - a törd.)*** Mert ha igen, akkor sürgősen küldjétek el nekem utánvétellel a címemre. Ha ez megvan, akkor már csak az összes CD GURU hiányzik a gyűjteményemből. A DOOM Forever CD-ről, és az ECTS CD-ről is ez volna a kérdésem. (...)

(Szieberth Ádám, Kozármisleny)

Itt egy szép nagy részt levágtam a leveledből, végülis a mit-hogyan rendeljünk nem az én témaköröm. Egy jótanácsot viszont adok neked és az összes hozzád hasonló gyűjtőnek: sokkal jobban jársz és sokkal egyszerűbb megoldás az, ha felhívod a szerkesztőséget és élőben adod elő amit szeretnél, netán ha mifelénk jársz, akkor ott helyben majdnem mindent el lehet intézni. Sajnos a torlódó levélhegyek miatt ez a fajta módszer túl lassú lett, és egyáltalán nem biztos, hogy célt érsz vele. Természetesen az egy vagy két újság megrendelését továbbra is levélben célszerű elintézni, de az ilyen bonyolultabb esetekben a levél határozottan nem jó megoldás.

AKINEK (MÉG) NEM KELL A CD

Szervusz Brazil koma! **(Nocsak, milyen gyakori ez a köszönési forma mostanában. Brazil)** Azon kevés előfizetőtök közé tartozom, akik a CD nélküli lapot kapják. Egyelőre ugyanis sajnálom a pénzt a CD-re, megmondom miért. 1. A játékdemók nagyon úgy néznek ki, mintha a CD Guruból kimaradt maradékot ömlesztenétek rá a korongra, szinte szelektálás nélkül. 2. Nagyon tetszik a 3D könyvtár (előzetesek, driverek, tesztek...), de nekem nincs 3D-s kártyám. Azért felőlem maradhat, csak inkább a többi részt is fejlesszétek ilyen szintre. 3. Nagyon hiányolom a lemezújságokat, olvasói rovatot, de főleg a ZENÉKET (modulok, esetleg MP3-ak). Ha erre az a válaszod, hogy az újság informatikai magazin, akkor meg minek a Más és a kártyarovat (a CD-n). A zenéknek elég volna 20 MB is. 4. Biztos jó a Quake rovat is, de nekem az sincs. Szerintem nem erre kéne építkezni. Különben semmi bajom a kvékkel. 5. Jó lenne egy kicsit több hasznos program, mondjuk amiket ti is használtok. 6. Kisebb átfedések megengedhetők a CD Guruval, bár az szerintem ebben a helyzetben nem lesz hosszú életű. Az újság rész szépen (lassan) halad fölfelé (ár, oldal, színvonal), bár szerintem is jó lenne, ha a levrov 30 oldalas mellékleten jelenne meg... (Beütötted a fejed, vagy mi van? Brazil) És még egy jó tanács: a játékok (főleg kalandjátékok, RPG-k) leírása ne az "ide menj, és ezt csináld" formát kövesse, legyen benne egy kis fantázia is (pl. Bird írásai). Végezetül remélem, hogy azon kevés egyének közé fogok tartozni, akik nem e-mailen írnak, mégis bekerülnek a levrovba. Igyatok sok sört!

(Nagypál Tamás, Kiskunhalas)

Mivel a hely vészesen fogy, ezért igen röviden reagálnék a felvetésekre, amik amúgy kellemes építő jellegű kritikát tartalmaznak, de pontosításra szorulnak. Tehát 1. Pedig nem. Szelektálás mindig van, olyan irdatlan mennyiségű anyag érkezik, hogy bőven van mit kiszórni. 2. Nyugi, majd lesz 3D kártyád. Egyszerűen nem lehet kikerülni. Természetesen a többi részt is hasonló színvonalúnak készítjük, úgy látszik neked azok kevésbé jönnek még be. 3. A zenéknek lenne hely a korongon, csak jelenleg hiányzik az az ember, aki a havi összeállítást megcsinálná. Viszont itt azért több egyéb kérdés is felmerül, nem ennyire egyszerű. 4. A Q rovatra határozott igény van. Már persze azok részéről akik nyomulnak vele. 5. Meglepődnél mennyire kevés programot használunk mi a mindennapokban... Egyébként részben igazad van, bár a korong profilja nem ez. 6. A legkisebb átfedés amit megengedünk magunknak a PC és CD Guru között az a szükséges driverek és segédprogramok gyűjteménye. Semmi több. Szóval ennyi lenne röviden. Azért látom neked is tetszik a lap, és remélem a CD-vel is elérjük azt a szintet, ami neked is tetszik. Bár tudom, nem lehet olyat csinálni ami mindig mindenkinek tetszik, de a jelenlegi állapot azt mutatja, egyre többeket érdekel a PC Guru és az ő kis CD-je. Emellett még megemlítem azt is, hogy (nekem kicsit meglepetésre) a CD Guru is egyre nagyobb példányszámban fogy. Na ezért (is) nincs például nálunk nyári szünet...

Mára itt a vége pajtások, elmentem táborozni, aki jön azzal majd ott találkozunk a többiekkel meg egy hónap múlva itt. Na puszipá.

Brazil

brazil@westel900.net

ps: Upsz, remélem nem számoltam el magam a táborozást illetőleg és nem kell még egy levrovot megírni addig... *(Deeeee!!! Lakolj kopasz! - a törd.)*

Cikk címe	Fajtája	Oldalszám	Melyik szám
Actua Ice Hockey	Leírás	50	98/5
Actua Soccer 2	Leírás	31	98/2
AimsLab VHX	Hardware	81	98/2
Apache Longbow 2	Leírás	16-19	98/2
Armor Command	Leírás	48-50	98/6
Armored Fist II	Leírás	34	98/3
ATI Expert@Work AGP	Hardware	80	98/2
Balance of Power	Leírás	28-29	98/3
Baldur's Gate	Bemutató	14-15	98/5
Bard's Tale	Leírás	44-46	98/6
Battlespire	Leírás	50	98/4
Battlezone	Bemutató	14-15	98/3
BattleZone	Leírás	58-62	98/5
Black Dahlia	Leírás	38-42	98/4
Blade Runner	Leírás	38-40	98/2
Blaster!	Leírás	43	98/4
Cart Precision Racing	Leírás	51	98/2
Cebit hírek	Bemutató	94-95	98/5
Cebit hírek-Iomega	Bemutató	93	98/6
Civil War 2	Leírás	62	98/6
Civilization II - Fantastic Worlds	Leírás	46	98/2
Commando	Bemutató	12-13	98/6
Creative Voodoo2 Blaster	Hardware	104-105	98/5
Croc	Leírás	28-29	98/4
Dark Omen	Bemutató	17	98/3
Dark Omen	Full	38-41	98/6
Dark Omen	Leírás	62-67	98/4
Deadlock 2	Leírás	44-45	98/5
Deathtrap Dungeon	Bemutató	12-13	98/4
Diablo - Hellfire	Leírás	12-13	98/2
Diablo 2	Bemutató	18-20	98/5
Diablo klánok	Bemutató	85	98/5
Diamond Video Phone Kit	Hardware	74	98/2
Did:F22 A.D.F.	Leírás	34-35	98/2
Die by The Sword	Leírás	34-37	98/6
Dreams to Reality	Leírás	68-69	98/2
DVD kit-Cinemamaster	Bemutató	77	98/4
Egypt	Leírás	24-26	98/5
Epox alaplapok	Hardware	94-95	98/6
Event hangkártyák	Hardware	99	98/6
Everquest	Bemutató	10	98/3
F/A-18 Korea	Leírás	46-49	98/5
F-15 Eagle	Bemutató	12	98/5
F-22 Raptor	Leírás	44-45	98/4
F1 Racing Simulation	Leírás	28-29	98/5
Falcon 4.0	Ismertető	14	98/2
Fallout	Leírás	44-47	98/3
FIFA '98	Leírás	30	98/2
Fighting Force	Leírás	28-29	98/6
Final Liberation	Leírás	22-24	98/2
Flight Unlimited II	Leírás	18-21	98/4
Gettysburg	Leírás	58-59	98/2
Heavy Gear	Leírás	22-24	98/3
Hercules Thriller 3D	Hardware	103	98/5
Hexplore	Bemutató	17	98/5
I-War	Leírás	38-40	98/3
i740	Hardware	103	98/6
I76 nitro Raiders	Leírás	43	98/5
Incoming	Bemutató	16	98/3
Intell Pentium II, Celeron	Hardware	79-81	98/6
Internet az AM-mikrón	Ismertető	82-83	98/3
iPanzer'44	Leírás	60-61	98/6
Jack Orlando	Leírás	52-55	98/5
Jagged Alliance 2	Leírás	24	98/4
Jane's F-15	Leírás	22-25	98/6
Jedi Knight - Mysteries of the Sit	Ismertető	10	98/2
Join Strike Fighter	Leírás	46-49	98/4
Journeman Project 3	Leírás	36-39	98/5
Kormányteszt	Hardware	83	98/5
Lara mozgáskultúra	Leírás	36	98/2
Liberation Day	Leírás	54-56	98/6
Linux	Bemutató	105	98/6
Logitech egerek	Hardware	88	98/4
Logitech Joystickok	Ismertető	88-89	98/3
Lords of Magic	Leírás	32-37	98/4
M1 Tank Platoon 2	Bemutató	10	98/4
Magix Music	Leírás	78-79	98/4
Man in Black	Leírás	60-61	98/2
Meridian 59 -Revelation	Leírás	59	98/3
Microsoft Sidewinder Force Feedback	Hardware	86-87	98/4
Miért fejlesszünk? Miért ne?	Érdekesség	84-85	98/6
Mission Pack- Quake2, Hexen2	Bemutató	16	98/5
Monster Truck Madness 2	Leírás	33	98/6
Motor Mania	Leírás	22-23	98/5
Motorhead	Bemutató	13	98/5
Motorhead	Leírás	64-65	98/6
Mysteries of the Sit	Leírás	22-23	98/4
Myth	Leírás	44-46	98/2
Netstorm	Leírás	56-57	98/2
Nightmare Creatures	Leírás	30-31	98/3
Outwars	Leírás	76-77	98/6
Overseer	Leírás	42-43	98/6
Panzer Commander	Bemutató	21	98/3
Pax Imperia	Leírás	62-64	98/2
Petz II	Leírás	47	98/2
Quake - Skin Gyártás	Leírás	78	98/6
Quake: a nemek harca?	Leírás	80-81	98/3
Quake2	Leírás	20-21	98/2
Rebellion	Leírás	68-73	98/5
Red Baron 2	Leírás	30-31	98/6
Resident Evil 2	Bemutató	16	98/4
Revenant	Bemutató	14-15	98/6
Screamer Rally	Leírás	28-29	98/2
Semper	Leírás	76-77	98/5
Seven Kingdoms	Leírás	48-53	98/3
Shanghai Dynasty	Leírás	35	98/5
Soldiers at War	Leírás	64-66	98/5
Starcraft	Leírás	68-74	98/6
Steel Panters III	Leírás	64-65	98/3
Sub Culture	Leírás	30-31	98/5
Supermicro LX-BX	Hardware	98	98/5
Supra Express modemek	Hardware	98	98/6
Team Apche	Bemutató	20	98/6
Teleport Internet kávézó	Bemutató	93	98/5
Test Drive 4	Leírás	67	98/3
The 3rd Millennium	Leírás	62-63	98/3
The 5th Element	Bemutató	12	98/3
The Deeper Dungeons	Leírás	47	98/2
The Feeble Files	Leírás	18-20	98/3
The Golf Pro	Leírás	47	98/6
The Reap	Leírás	60	98/4
Thunderbird 2	Ismertető	85	98/3
Tiberium Sun	Bemutató	14-15	98/4
Toca	Leírás	68-69	98/4
Tom Clancy's Politika	Leírás	60-61	98/3
Tomb Raider 2	Leírás	52-55	98/2
Turtle Beach - Malibu Surround 64	Hardware	82	98/2
Ubik	Bemutató	15	98/2
Ubik	Leírás	40-42	98/5
Ultima Ascension	Bemutató	17	98/4
Ultima Online	Leírás	58	98/3
Ultimate Race Pro	Leírás	52-53	98/6
Underlight	Bemutató	16	98/6
Unreal	Bemutató	26	98/4
Upraising	Leírás	26-27	98/6
WarWind 2	Leírás	68	98/3
Waterworld	Leírás	69	98/3
Wing Commander 5 - Prophecy	Leírás	48-50	98/2
Worms 2	Leírás	66-67	98/2
X-Files	Leírás	56	98/5
Zombieville	Leírás	66	98/3
Zork:Grand Inquisitor	Leírás	54-57	98/3

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

X-COM: INTERCEPTOR

Nyomjuk meg a CTRL+E -t, mejd egy kettős hangot hallunk. Ezután gépelhetjük be a kódokat:

BATTLECHEAT	In-flight cheat
CANTTOUCHTHIS	Sérthetetlenség
PAYDAY	Teljes pénz
KNOWITALL	teljes fejlesztés
FILLERUP	Végtelen repülési távolság
QUICKBASE	Minden bázis építésének befejezése

COMMANDO

Mission 2	4JJXB
Mission 3	ZDD1T
Mission 4	RFF1J
Mission 5	K4TCG
Mission 6	MIR4M
Mission 7	7QVJV
Mission 8	K99XC
Mission 9	AAAX1
Mission 10	JSGPW
Mission 11	CMODD
Mission 12	JGHD3
Mission 13	PUUWW
Mission 14	WT348
Mission 15	139P0
Mission 16	L9IPV
Mission 17	5LIMV
Mission 18	YJOJG
Mission 19	YFCWJ
Mission 20	GDKWT

ARMY MEN

A kódok beírása elött nyomjuk meg az ESC billentyűt:

SUCCUMB	pálya elvesztése
TRIUMPH	pálya megnyerése
OMNISCIENT	összes katona megmutatása
PYROMANCER	jobb gombra robbanás
AEROBALLISTICS	teljes légitámogatás
INVULNERABLE	Sérthetetlenség
PARALYSIS	Senki nem meozdul a pályán
TELEKINETIC	Scroll módban bárhova lerakhatjuk a kapitányt
PLETHORA	teljes lőszer
OCCULTATION	lopakodás (amíg nem lövünk)
KAHUNA	Sérthetetlenség, teljes nézet, robbanóanyagok

ENTREPENEUR

Csak egy játékos üzemmódban működnek a kódok. Nyomjuk le a TAB-ot, majd a kód beírása után az ENTER-t.

zeropercentinterest	$10,000,000
canyouspareadime	$100,000,000
nomoneydown	$100,000,000
iseelondoniseefrance	minden régió kifejlesztése
feelthatmojorising	mindenből 10 resources
idkfa	mindenből 99 resources
hitmeagain	egy kártya
upmysleeve	minden kártya
impressme	aktuális fejlesztés befejezése

MECH COMMANDER

A cheat-hez készítsünk egy file-t a Mech Commander könyvtárába, melynek buymechcommander.2 legyen a neve. Ezután a játék közben a következő cheat-ek élnek:

lorrie	lőszer feltöltése
osmiu	isten mód ki/be

RAVAGE DCX

Játék közben gépelhetjük be a kódokat:

ATHENA	isten mód
THEO	végtelen lőszer

CARMAGEDDON

A kódokat játék közben gépelhetjük be:

SPAMFORREST	Handbrake felrakáse
BIG BOTTOM	Bodywork Trashed
GOOGLEPLEX	Víz alatti mód
GIVEMELARD	Mega Bonus (loadsa Money)
SPAMSPAMSPAMSPAM	Pedestrians Glued to Ground
SMALLUDDERS	Nagy gyalogosok
SUPERHOOPS	Felrobbanó gyalogosok
IGLOOFUN	Hot rod (nagy sebesség)
FUNNYJAM	Turbo gyalogosok
IHAVESOMESPAM	nagy gravitáció
MOOSEONTHELOOSE	Pinball Mode
CHICKENFODDER	Bouncy Bouncy
BUYOURNEXTGAME	Oh dear, Jelly Suspension
ILOVENOBBY	Gyalogosok kijelzése a térképen
RUSSFORMARIO	Pedestrian Electro-Bastard Ray
HAMSTERSEX	Blind Pedestrians
NAUGHTYTORTY	Pedestrian Respawn
INTHELOFT	Drugs
BOYSFROMTHEBUSH	Grip-o-matic gumik
TRAMSARESUPER	Pedestrian Harvest (Pedestrians Stick to Car)
ISLANDRULES	Vesuvian Corpses
RABBITDREAMER	Jupiter gravitációja

A játék és kocsi választó képernyőn:

KEVWOZEAR	mindent engedélyez
IWANTTOFIDDLE	dekódolja a külső text file-t a játék jellemzőinek beállításához

A JOYRIDER paranccsal a hálózati játékban az összes kocsit elérhetjük és játszhatunk is velük. A kocsi választásnál ALL -t kell választabunk. Manuális és véletlen kocsi választásnál is működik.

Játék közben írjuk be:
IBETYOUCANTPRINTCUNT

F4	váltás a játék módok és az editálási lehetőségek között.

Edit mode - CHEATS:

1	Credits (large)
2	Peds glued to ground
3	Giant Peds
4	Explosive Peds
5	Hot Rod
6	Turbo Peds
7	Invulnerability
8	Free Repairs
9	Instant Repair
0	Credits (small)
Shift + 1	Underwater ability
Shift + 2	Time bonus
Shift + 3	Bodywork Trashed
Shift + 4	Mine
Shift + 5	Frozen Opponents
Shift + 6	Frozen Cops
Shift + 7	Turbo Opponents
Shift + 8	Turbo Cops
Shift + 9	Lunar Gravity
Shift + 0	Frozen Timer
Shift + Alt + 1	Bouncey Bouncey
Shift + Alt + 2	Instant Handbrake
Shift + Alt + 3	Peds from Hades
Shift + Alt + 4	Turbo
Shift + Alt + 5	Mega Turbo
Shift + Alt + 6	Blind Peds
Shift + Alt + 7	Ped Respawn
Shift + Alt + 8	5 Free Recoverys
Shift + Alt + 9	Solid Granite Car
Shift + Alt + 0	Explosive Peds
CTRL + 1	Drugs
CTRL + 2	Gripomatic Tyres
CTRL + 3	Ped Harvest
CTRL + 4	Vesuvian Corpses
CTRL + 5	Gravity from Jupiter
CTRL + 0	Rock Springs
Alt + 1	Wall Climber
Alt + 2	Bouncey Bouncey
Alt + 3	Jelly Suspension
Alt + 4	Show Peds On Map
Alt + 5	Ped Electro-Bastard Ray
Alt + 6	Greased Tyres
Alt + 7	Acme Damage Magnifier
Alt + 8	Gravity from Jupiter
Alt + 9	Turbo Opponents
Alt + 0	Pinball Mode

MECHWARRIOR: THE TITANIUM TRILOGY

A 3Dfx javított verzióban működnek az alábbi cheat-ek. A hármas csomag (Mechwarrior Two, Ghost Bear's Legacy and Mercenaries) bármelyik játékában cheat-elhetünk velük:

Nyomjuk le a Ctrl+Shift+Alt -ot a cheat-ek beírásához:

su	láthatatlanság on/off
is	végtelen lőszer on/off
oo	heat tracking on/off
it	aktuális célpont lelrobbantása atommal
re	aktuális célpont fellrobbantása
in	jets ugrás
cr	végtelen jet ugrás
li	pálya sikeres befejezése
be	szabad szem mód engedélyezése

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Használatuk: RD + kód

hounddog	isten mód
all	minden maximumon (guns, ammo, inventory, keys)
meadow###	ugrás (# - episode, ## - level)
yerat	helyzetmeghatározás
view	néző mód
unlock	lock
items	összes tárgy
rate	frame rate kijelzése
skill#	nehézségi szint (# - szint)
teachers	„You Were All Wrong!"
moonshine	moonshine
critters	monsterek
rafael	„For You Grandpa!"
showmap	teljes térkép
elvis	isten mód
clip	clip mód
guns	összes fegyver
inventory	összes tárgy
keys	összes kulcs
debug	debug mód
joseph	motorkerékpár
mrbill	nagy sérülés
tony	? („yehaw")
gary	? („yehaw")
rhett	gyors halál
aaron	mushroom mód
nocheat	összes cheat kikapcsolása
woleslagle	drunk mód InstaDrunk/InstaSober)
mikael	összes tárgy
greg	hajó
noah	debug információ
arijit	hajó
donut	hajó
kfc	chicken mód

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

MINDENKI LEHET DJ - PLASTIC DJ!

O.J. Sámson és a virtuális DJ-pult

Nem mondhatni, hogy divatszámba megy, de egyre gyakrabban tűnik fel egy-egy multimédia program a poplemezeken, mint amolyan "melléklet". Ezek közül a legtöbb egyszerű screensaver, vagy Win95 desktop theme, esetleg a művészt bemutató portfolio html-, vagy egyéb, speciális formátumban. Kevés olyan "CD Extra" jelenik meg, amelyen a kiegészítő CD-ROM szekció egy komplett játékot, vagy netán felhasználói programot rejt. Magyarországon az első ilyen a Pierrot neve által fémjelzett Toys of Ancient Gods lemezen (Cargo Cult) szerepelt, ahol a videoklip bemutató mellett egy ókori egyiptomi játékkal, a Senet-tel játszhattunk - nagyon szép grafikus felületen. Tavaly a Ganxsta Zolee és a Kartel lemezén is feltűnt egy egyszerűbb lövöldözős játék - és láss csodát, ezt az albumot is ugyanaz a készítői gárda, a Private Moon Productions jegyzi. Így egyáltalán nem csodálkoztam azon, hogy a megjelenése előtt kezembe került O.J. Sámson album (Best of... Plastic Jungle) is CD Extra, amelyen egy valóban extra program foglal helyet, a Plastc DJ. A lemezmellékletünkön is megtalálható program (demó változat) részleteiről az illetékeseket, az előadót (O.J. Sámson) és a producert (Pierrot) kérdeztem:

PC GURU: Miért fontos egy ilyen multimédia anyag egy poplemezen? Kell az ilyesmi egyáltalán?

PIERROT: Nem szükséges, de ha jól kitalált programmellékletről van szó, az jelentősen hozzájárulhat a művész imázsához, segítheti a fontosabb információk eljutását a közönséghez és ami talán a leglényegesebb, teljesebbé teszi a képet. Jómagam azt vallom, hogy a jövő évezred művésze nem fog megállni egyetlen művészeti ágnál. Az tudja majd leginkább kifejezni önmagát - és a közönséghez is ő kerül majd közelebb -, aki mindinkább több területen képes alkotni. Ezeket én "multimédia művészeknek" nevezem. Azt, hogy ez az időszak közeleg, semmi nem jelzi jobban, minthogy világszerte egyre nagyobb az érdeklődés az ilyen CD Extra kiadványok iránt.

PC GURU: Nálad mennyire jelentette a rólad alkotott kép kiteljesítését ez a program, amely nagyjából egy virtuális DJ-pultot jelenít meg?

O.J. SÁMSON: Jól mondod, a Plastic DJ egy számítógépes DJ-pult három lemezjátszóval, két sampler-egységgel és egy felvevő berendezéssel. Ez egy tökéletes DJ-összeállítás. A legnagyobbak sem használnak komolyabbat. Hogy mennyire jellemez engem? Mivel igen régóta diszkózom főállásban (mellékállásban a Ganxsta Zolee és a Kartel tagja vagyok), rám nagyonis jellemző a lemezlovasok minden kelléke. Igaz, még sosem próbáltam a három lemezjátszót, sőt, leggyakrabban CD-ről dolgozom, de hogy ez az egész mennyire nem ördöngösség, azt pontosan a Plastic DJ program képes bemutatni.

PC GURU: Úgy tűnik, mintha nem tartanád valami nagyra a saját szakmádat...

O.J. SÁMSON: Ez így nem igaz. Egyszerűen csak a megfelelő helyre szeretném tenni a dolgokat. Manapság a DJ-knek akkora kultusza van, hogy mindenki hatalmas művészeknek tartja őket - sőt, magukat is. A diszkózáshoz kell ugyan elhivatottság, ritmus- és stílusérzék, de álljon meg a menet: mindannyian azokat a zenéket játsszuk esténként, amelyeket mi sosem tudnánk megcsinálni. A DJ nem zenész. Zenével dolgozik és akár hozzá is tud tenni a produkcióhoz, de nem alkotó. Ez főleg most, a lemezem készítésénél tudatosult bennem.

PC GURU: Hogyan mutatja be mindezt a program?

PIERROT: A Plastic DJ lemezkészletében szereplő mintákkal, zenei egységekkel úgy tudsz bánni, mint a jó DJ a bakelitjaival. Egyszerre hármat tudsz egymással összekeverni és hozzájátszhatsz a mintavett effektekből is. A munkádat rögzítheted és idővel újabb lemezkészletekhez is hozzájuthatsz. Mindehhez csak jó ritmusérzék kell - hiszen a ritmusok elcsúszhatnak egymástól - és stílusérzék, amivel válogatsz a készletből. Ha az elhivatottság is megvan, ahogy O.J. mondta, akkor gyakorolsz és fel-felveszed a próbálkozásaidat.

O.J. SÁMSON: Ha kipróbálod, rájössz, hogy mindenki lehet DJ - legalábbis ilyen Plastic DJ.

PC GURU: Pierrot, az előbb újabb lemezkészleteket említettél...

PIERROT: Igen, a Plastic DJ egy folyamatosan bővíthető zenekészítő program. Mivel ez az O.J. Sámson lemezen jelent meg, ezért az első mintakészlet csupa neki való jungle-anyaggal, 166.5 BPM tempószámú groove-ból áll. A "gyári lemezekkel" tehát jó kis jungle/drum and bass mixeket lehet összerakni. Terveink szerint azonban nemsokára mind az O.J. Sámson website-on (www.privatemoon.com/artists/o-j-samson), mind a következő kislemezeken, vagy akár itt, a PC GURU-ban is közzéteszünk újabb hangkészleteket, amely valószínűleg más műfajok vizeire is eleveznek, de mindenesetre más-más tempóhoz kötődnek.

O.J. SÁMSON: Minden mintakészlethez - így az elsőhöz is - szervezünk egy pályázatot, amelynek a részleteit a website-ról lehet megtudni. A program a lementett mixekhez nem rendeli hozzá a hangmintákat, így egy mindössze 1Kbyte körüli fájl könnyen küldözgethető a net-en keresztül is. A verseny végén letölthetővé tesszük a nyertes mixeket is.

PC GURU: Te magad is csináltál ilyen mixeket a Plastic DJ-vel?

O.J. SÁMSON: Természetesen. Az első teszter én voltam - tudomásom szerint.

PC GURU: A Private Moon neve egyre többször merül fel multimédia ügyekben. Van egy külön csapat a cégen belül? Mit csináltok pontosan?

PIERROT: A Private Moon egy produkciós iroda és elsősorban lemezeket készítünk. Vannak művészeink és vannak producereink, tehát vannak produkcióink is. Valóban van egy külön kis szekció a multimédia programok készítésére is - például nem titok, hogy immáron másfél éve folyik egy AGON nevű számítógépes játék fejlesztése. A Plastic DJ és a hasonló CD Extra programok céljuknál fogva nem lehetnek magas költségvetésűek, ezért mindig egy pici stáb készíti ezeket. A mostaninál Csendes Gábor programozó és Falvay László grafikus voltak a fő segítőtársaim.

PC GURU: Végezetül azt áruljátok el, hogy hogyan lehet hozzájutni a teljes Plastic DJ programhoz - mert a nálunk kipróbálható verzió ugyebár egy időlimites és ún. "no save" demó.

O.J. SÁMSON: Nagyon egyszerű: meg kell vásárolni a Best of... Plastic Jungle c. lemezemet a lemezboltban. A teljes program mellett egy nem elhanyagolható melléklethez is hozzájuthatsz: tizenegy igen jól sikerült pop-jungle nótához... A program kezelésének részletei meg kiderülnek a Plastic DJ help-jéből.

PC GURU: Köszönöm a beszélgetést és a demót az olvasók nevében is.

(Az interjút Kárpáti Attila készítette)

GRAVIS
GamePad Pro
SELECT
START
PiXEL
Multimédia
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD 2
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
DIAMOND
MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND
MONSTER II
3D fx Voodoo chip set
8 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND
STEALTH II
Rendition Vérité 2100 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND
VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
www.pixel.hu
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 318-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu

HARDLINE™ Termékcsalád www.hardline.hu

Faxmodem 56K
- 56.000 bps
- Adat, Fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT

Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!

14.800 Ft+Áfa

Faxmodem 33.6K
- 33.600 bps
- Adat, Fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT

Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!

9.500 Ft+Áfa

1.44" Floppy lemezegység
- 3.5" méret
- 100% PC kompatibilis
- 250-500 kb/s
- MTBF: 30.000 üzemóra

Nagyszerű válogatás a MICsoDA Sorozatban megjelent művekből!

3.800 Ft+Áfa

Destiny PC Botkormány
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb
- Kiváló minőség

Plusz 1 Ajándék játék CD-ROM!

Bruttó: 2.490 Ft

Hangkártya 16 bit Stereo
- CD minőség
- Full Duplex mód
- MPC2 kompatibilis
- Felvétel és lejátszás
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT

3.990 Ft+Áfa

Ajándék Internet Kaluz CD-ROM

CD-ROM 32x
- IDE/ATAPI
- Motoros tálca
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis

12.990 Ft+Áfa

Ajándék Computer Kaluz CD-ROM

CD-ROM 24x
- IDE/ATAPI
- Motoros tálca
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis

11.990 Ft+Áfa

Ajándék Computer Kaluz CD-ROM

Combat PC Játékpad
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus
- 4 tűzgomb

Plusz Ajándék játék CD-ROM!

Bruttó: 2.490 Ft

HARDLINE™ CD-tokok, tisztítószerek

Dupla CD-tok	Normál CD-tok	Színes CD-tok	Slim/dísztok	4 db-os CD-tok
240 Ft/3db +Áfa	160 Ft/3 db +Áfa	240 Ft/3 db +Áfa	144 Ft/3db +Áfa	160 Ft/db +Áfa

A termékek kiválóan alkalmasak CD lemezek, műanyagfelületek, illetve monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

A 200 ml-es maxi kiszerelés ára:

550 Ft+Áfa/db

Magyar termékek

Logic3 Termékek nagy választékban

JT 226 Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

15.990 Ft+Áfa

JT 277 PC Trident Pad

- Dupla funkciós, 8 irányú D pad
- Precíz 3D-s analóg hüvelykujj rúd
- 9 db érintés érzékeny tűzgomb
- Dupla funkciós Top Hat gombok
- CH / Thrustmaster kompatibilis
- LCD kijelző
- Automata tűz,

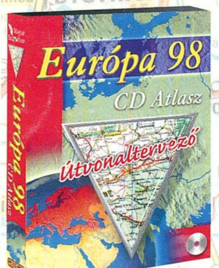
9.990 Ft+Áfa

JT 272 PC Dominator

- Analóg joystick számítógéphez
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő vezérlés
- LED kijelzéssel
- 4 db félautomata és automata tűzgomb
- Jobb és bal kezes mód
- CH / Thrustmaster kompatibilis

8.990 Ft+Áfa

CYBERSTONE ENTERTAINMENT Európa 98 CD-Atlasz



Megjelent magyar nyelven a világ egyik legjobb Európa útvonaltervező szoftvere!

- 50 európai ország
- 530.000 Km ábrázolt úthálózat
- Lépték: 1:300.000
- Útnyilvántartás készítésére felhasználható
- Alternatív megoldásokat kínál
- Printelhető felület

Bruttó: 8.990 Ft

Hardver újdonságok!

Race Leader kormány

- A kormánykerék beállítható pozícióval
- 180-os rögzíthetőséggel
- Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal.

Br.: 19.990 Ft

Pro Player Joy

- Alap Joystick modell
- 8 nyomógomb
- 4 tűzgomb
- Fel-le irányú mozgás
- Ergonómikus forma

Br.: 1.990 Ft

HARDLINE™ Home egér

- 420 Dpi-s mechanikai felbontás
- Ergonómikus tervezés
- Magas precizitás

Br.: 1.250 Ft

Automex® multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com
www.automex.com